

Superbreloczek!

nr indeksu 351555 nr 23 9 listopada 2000 r.

tylko 3.40 zł

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

COMMAND & CONQUER RED ★ ALERT 2

SOWIECI ZDOBYWAJĄ NOWY JORK, FARMY ZMIENIAJĄ SIĘ W KOŁCHOZY!



Technika

- Notebooki
- Nowości ze świata



SPYRO Year of the Dragon

ROGATY SMOCZEK ZNOWU WKRACZA DO AKCJI!



RUNE

GORĄCE POTYCZKI ZIMNYCH WIKINGÓW



SANITY AIKEN'S ARTIFACT

PRAWDZIWA BURZA MÓZGÓW

ISSN 1509-0558



Kurs programowania

W Numerze...

Witajcie! Drodzy Czytelnicy

Oddajemy w Wasze ręce kolejny numer CLICKA! Za oknami świta, pismo powolutku zjeżdża do drukarni. Jest cicho i spokojnie... Zaraz, zaraz, przecież trzeba brać się do roboty za następny numer!

Ale do rzeczy. W listach przysyłanych do redakcji prosicie nas o więcej stron, więcej artykułów, więcej wszystkiego. Dlatego postanowiliśmy uwzględnić Wasze sugestie i zwiększyliśmy format pisma. Teraz dostajecie więcej tekstu i ładniejsze obrazki. A wszystko bez podnoszenia ceny. CLICK! nadal kosztuje tylko 3,40 zł. I to nie koniec zmian. Mamy dla was mnóstwo niespodzianek. W tym numerze dwie strony listów, więcej newsów, a przede wszystkim więcej recenzji świetnych gier. Wszystko zaś okraszone fantastycznymi nagrodami ufundowanymi przez naszych sponsorów i redakcję. Zajrzyjcie tylko na 66 stronę. Nie zanudzamy Was już dłużej. Miłej lektury!

Redakcja



C&C: RED ALERT 2 S.16



RUNE S.18



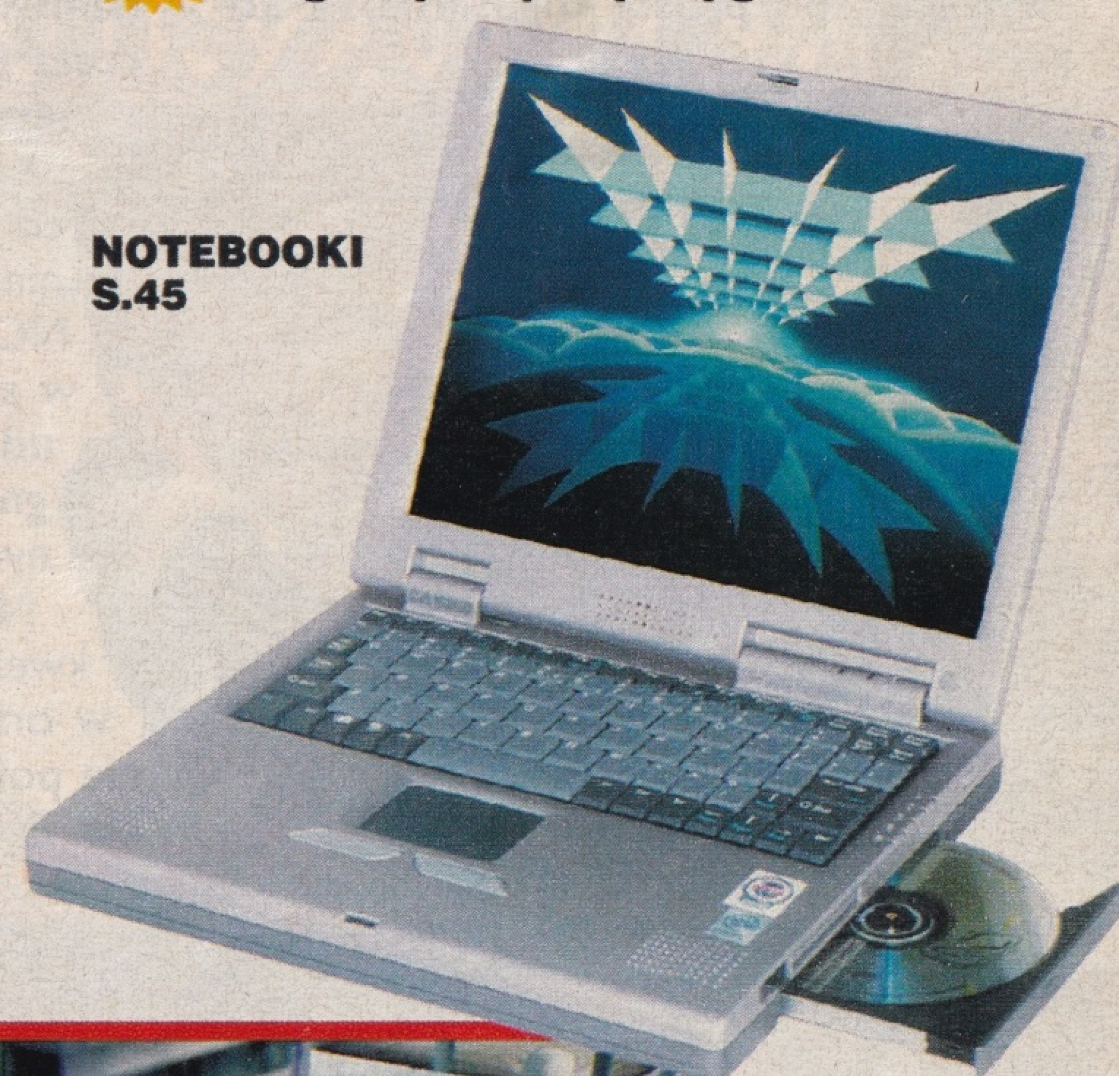
DRAGON'S LAIR 3D S.8



SPYRO 3 S.28



METAL GEAR SOLID S.36


NOTEBOOKI S.45

Następny numer za dwa tygodnie! 23 listopada

Anno 1503

SETTING OUT FOR A NEW WORLD

Właśnie nadchodzi gra, w której znowu wcielisz się w postać założyciela nowej cywilizacji, budującego swe imperium na lądach i wodach całego świata

Autorzy ANNO 1503 zapewniają, że ich najnowsza gra nie będzie prostą kontynuacją strategii sprzed kilku lat, ANNO 1602. W grafice szykuje się bowiem rewolucja!

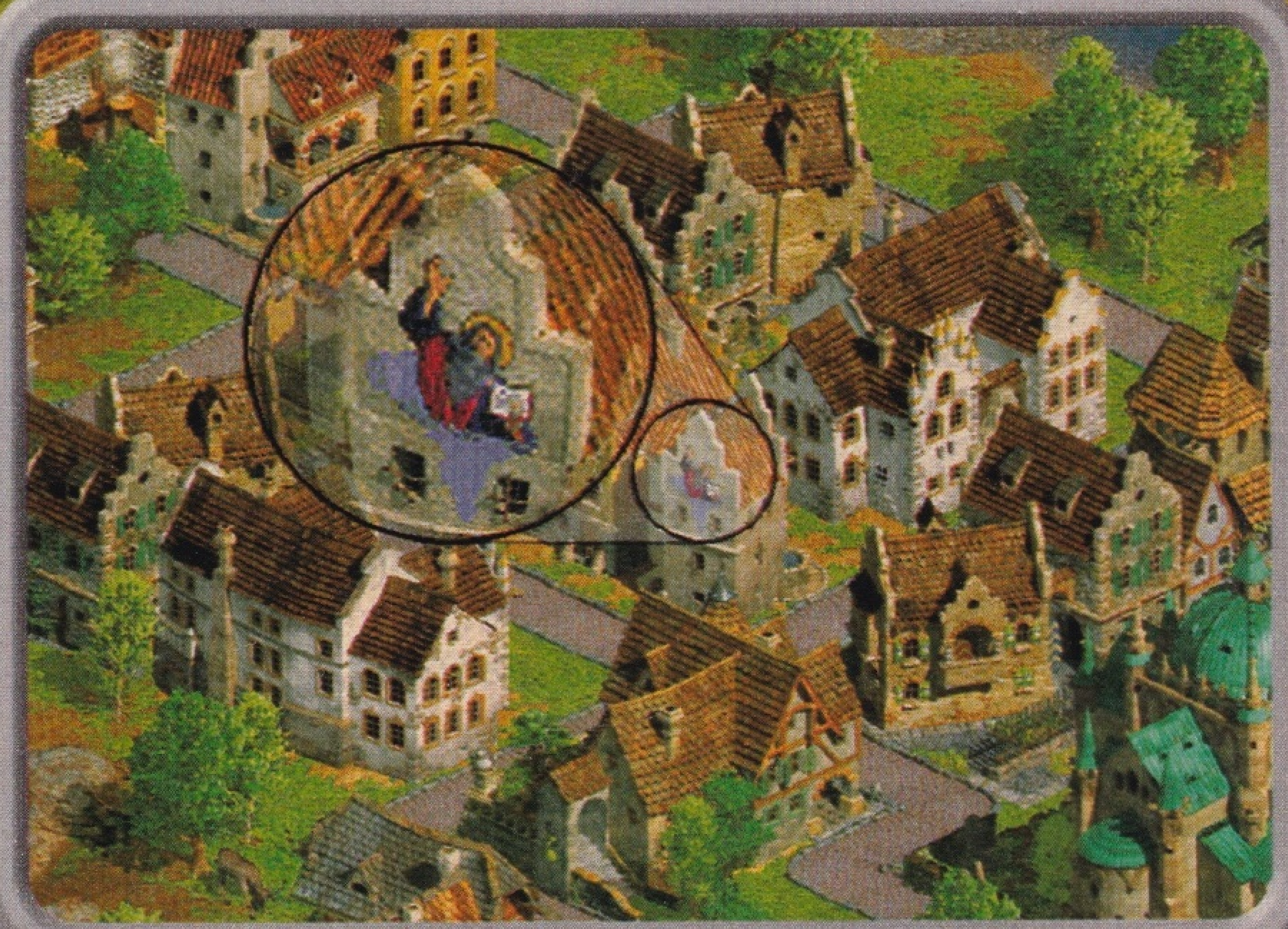
ANNO 1503 będzie się składać z pięciu podstawowych etapów-wyzwań dla gracza, który ma zbudować kwitnącą cywilizację. Musi znaleźć odpowiednie miejsce pod budowę miasta, wznieść pierwsze zabudowania, zaspokoić podstawowe potrzeby ludu i uruchomić szlaki handlowe, nawiązać stosunki dyplomatyczne z sąsiadami oraz bronić swego imperium na lądzie i na morzu. W porównaniu z ANNO 1602, około dziesięciokrotnie zwiększy się efektywny teren gry – będzie można kolonizować pustynie, wyspy i mroźną Północ. Jednak ANNO 1503 to przede wszystkim pokojowa gra, w której przewagę zdobywa się narzędziami ekonomicznymi, a nie militarnymi.



Program graficzny ANNO 1503 został opracowany bardzo starannie. Teren gry będzie w pełni trójwymiarowy. Będziesz mógł płynnie obracać widok pola gry oraz dokonywać jego dowolnych zbliżeń (zoomów). Producenci na razie pokazali światu demo, dające pojęcie o graficznej potędze gry. Zabudowania wyglądają po prostu milusińsko: z kominków sączą się smużki dymu, a dolinami kłusują dzikie konie. Ludzie, zwierzęta (aż 30 gatunków!) i zabudowania odtworzono z dbałością o szczegóły, ale wygładzono ich kontury, przez co bardziej zlewają się z otoczeniem. Dzięki temu świat ANNO 1503 żyje i to w stopniu, w jakim nie udało się tego osiągnąć w konkurencyjnych SETTLERSACH.



Ładne kolory i ciekawie skomponowane plenery na pewno zachęcą cię do stworzenia własnej osady



Jedną z wielkich zalet gry jest dbałość o szczegóły. Na ścianach domów nie zapomniano także o freskach z epoki



Nie zabraknie też sekwencji animowanych – np. w orientalnym mieście na dywanie pofrunie zaklinacz, który gra na flecie. Programiści są dumni z technologii tworzenia owych animacji przygotowywanych w ponad 16 milionach kolorów przy rozdzielczości ekranu 640x480. Rzeczywiście efekt końcowy przewyższa osiągnięcia innych gier tego typu.



Każdy z komputerowych przeciwników gracza będzie miał ściśle określony charakter: jeden będzie wykazywał skłonność do ekspansji, inny będzie handlował na wszystkich możliwych frontach. Każda z ras będzie miała inne upodobania co do miejsca zamieszkania, pożywienia, rozrywek itd. Pojedynczy mieszkańcy będą reagować na wydarzenia w grze (np. pożary), będą też wzajemnie na siebie oddziaływać. **Każda postać zostanie precyzyjnie scharakteryzowana ze względu na przynależność do określonej warstwy społecznej, wykonywany zawód, a także sposób ubierania się.**

Interfejs użytkownika będzie przypominał rozwijające sie okienka, takie jak w Windows. **Producenci pracują także nad przygotowaniem wersji sieciowej ANNO 1503.**

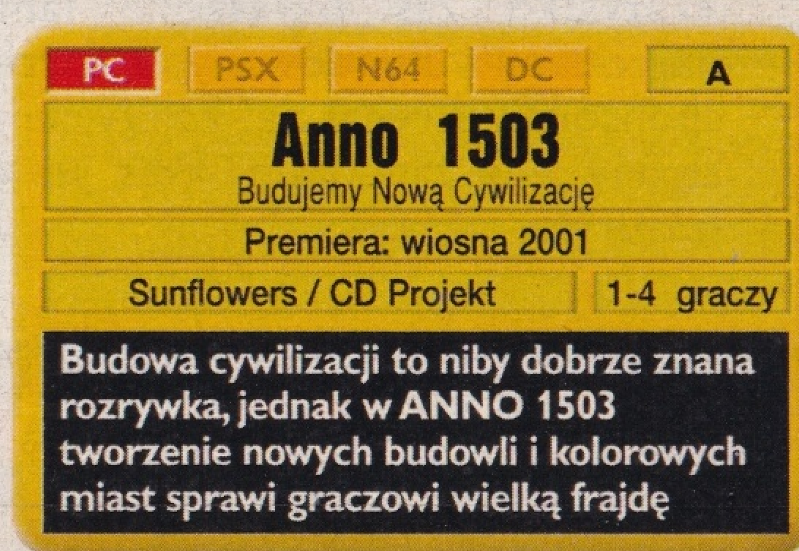




Śliczne krajobrazy to jedna ze specjalności twórców gry. Taki np. widok na morze koi nerwy...



...natomiast renesansowa zabudowa i szerokie ulice zachęcają do spacerów na świeżym powietrzu



Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

NAJWYŻEJ OCENIANA GRA PRZYGODOWA OSTATNICH LAT W NIEPOWTARZALNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

CD Action
10/10



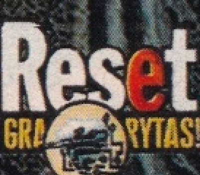
CLICK!
5/6



Gry Komputerowe
85%



Magazyn IO
88/100



Reset
9,5/10

Valhalla
9/10



Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz – nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...

Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

W roli April Ryan

Edyta Olszówka





4CD









WYGRAJ WŁASNY EGZEMPLARZ GRY „THE LONGEST JOURNEY”!

Odpowiedz poprawnie na proste pytanie: ***Jak nazywa się aktorka, która w polskiej wersji gry The Longest Journey wcieliła się w postać głównej bohaterki April Ryan?*** *Poprawną odpowiedź należy wpisać poniżej, kupon wyciąć, nakleić na kartkę pocztową i przesłać pod adres: CD Projekt ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa z dopiskiem „Konkurs TLJ”. 20 autorów poprawnych odpowiedzi otrzyma grę The Longest Journey.*

Imię i nazwisko ______________________

Adres: ______________________

____

Odpowiedź: ______________________

CLICK! nr 23

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

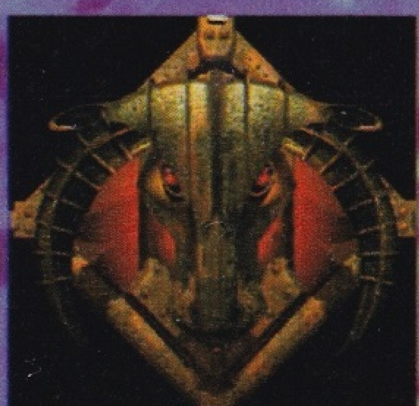
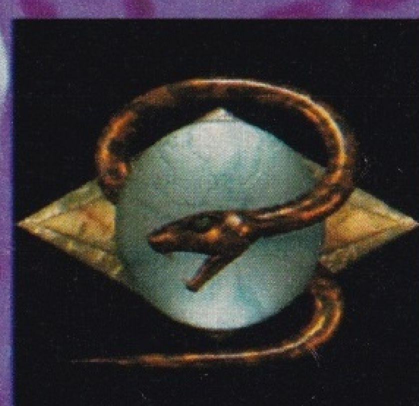
FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

EMPEROR:

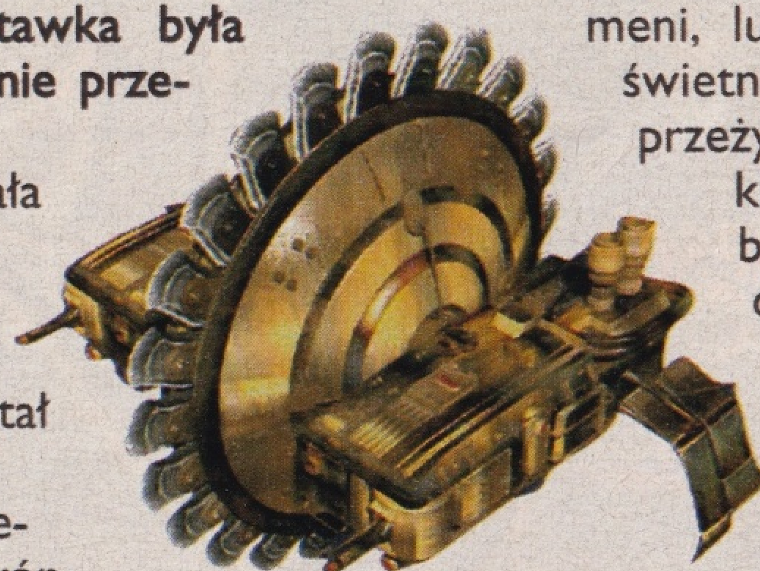
„Ten, kto kontroluje Melanż, ma w swoim ręku wszechświat!". W BATTLE FOR DUNE trzy rasy znów rozpoczną walkę o dominację nad planetą, na której wydobywa się tę przyprawę. Ta planeta to oczywiście piaszczysta Diuna

JEDNOSTKI I BUDOWLE

ATRYDZI	HARKONNENI	ORDOSI
Barracks – To tutaj produkuje się żołnierzy	Buzzsaw – Ma piłę, którą niszczy Melanż i wroga	Construction Yard – Serce każdej bazy
Hangar – Powstaje w nim wszystko, co lata	Devastator – Potrafi zdetonować swój reaktor	Dust Scout – Ukryte w piasku atakują znienacka
Minotaurus – Masywna bestia z czterema działami	Flame Turret – Plujące ogniem na małą odległość działka	Factory – Dostarcza sprzęt i siłę ludzką
Ornithopter – Szybki i bardzo zwinny pojazd powietrzny	Helipad – Jednostki powietrzne dostają tu uzbrojenie	Kobra Cannon – Najbardziej potężna broń Ordosów
Palace – Tworzy iluzje, które odstraszają wroga	Inkvine Catapult – Pluje żrącą substancją	Las-Gun Suspensor Tank – Strzela z niebywałą precyzją
Gunner Turret – Punkt obronny z działem i jego obsługą	Outpost – Nowoczesna stacja śledząca ruchy wroga	Pop-Up Turret – Działko atakujące automatycznie
Trike – Szybki i zwinny pojazd zwiadowczy	Refinery – Oczyszcza Melanż do sprzedaży	Starport – Targowisko sprzętu oraz innych rzeczy
Sniper – Unieszkodliwia wrogów z dużej odległości	Flamer Infantry – Żołnierze z miotaczami ognia	Saboteur – Rusza do boju z samobójczą misją

Diuna po raz pierwszy pojawiła się w książkach Franka Herberta, który przedstawił w nich walkę o panowanie nad tą pustynną planetą dzielnego rodu Atrydów z podstępnymi Harkonnenami. **Całe zamieszanie wywołała przyprawa zwana Melanżem, dzięki której można było mieć prorocze sny i odbywać dalekie podróże gwiezdne. Stawka była wysoka, a w walce nie przebierano w środkach.**



Taka opowieść stała się świetnym tematem na strategię i nic dziwnego, że w 1992 roku powstał RTS DUNE 2, który był jednym z pionierów tego gatunku. Twórcy wrzucili do jednego kociołka Atrydów, Harkonnenów, pustynną Arrakis, a do całej mieszanki dodali jeszcze jedną rasę, Ordosów i odnieśli ogromny sukces. Teraz, w czasach pięknej trójwymiarowej grafiki, postanowili wykorzystać tamto zwycięstwo, znowu zaprosić graczy na Arrakis i zaproponować im zabawę nowym RTS-em.

Sytuacja okazała się o tyle dobra, że w końcówce DUNE 2 zamordowano Imperatora Fredericka IV, który nie pozostawił po sobie żadnego potomka. Jak wiadomo, w takiej sytuacji od razu pojawia się sporo osób twierdzących, że to właśnie oni powinni zasiąść na pustym tronie. Kandydatów z trzech rodów nie brakuje i chyba się domyślasz, że to zamieszanie może skończyć się tylko w jeden sposób. Na razie tylko tyle o fabule gry, bo jej twórcy nie chcą ujawnić więcej szczegółów. Pewne jest tylko to, że wydarzenia będą bardzo ładnie ilustrowane filmikami (jednego z przywódców zagra znany ze Star Treka Michael Dorn).

Na początku będzie cię czekał wybór rodu, którym zaczniesz dowodzić. Czy skorzystasz z prawych Atrydów, podstępnych Harkonnenów lub tajemniczych Ordosów, to wszystko zależy tylko od ciebie. Pamiętaj jednak, że każdy z tych klanów będzie posiadał swoje własne, charakterystyczne jednostki (niektóre pochodzą z poprzednich wersji gry, ale większość jest nowa), które nie pojawią się u nikogo innego. **Do tego wszystkiego twórcy obiecują jeszcze więcej atrakcji dotyczących ras i rodów.** W grze pojawią się bowiem inne grupy, których przychylność można zdobyć. Należą do nich m.in Fremeni, ludzie pustyni, którzy świetnie opanowali sztukę przeżycia w piaskach Arrakis i Ród Ix, dostawcy broni. Pojawią się także doskonali wojownicy Sardaukarzy, międzygwiezdni podróżnicy i ród Tleilaxu, specjaliści od klonowania. W czasie rozgrywki w tym samym czasie będziesz mógł mieć zawarte przymierze tylko z dwoma z wymienionych grup. A skoro każda z nich posiada własne zdolności, które mogą ci się bardzo przydać, to od twojej decyzji będzie zależało bardzo wiele. Dzięki takiemu posunięciu twórców gry możesz mieć pewność, że szybko się nią nie znudzisz. Podczas kolejnych rozgrywek możesz przecież podejmować inne decyzje i zawierać odmienne sojusze. Obecność różnych grup na pewno ucieszy wszystkich miłośników historii Diuny, ale największą niespodzianką będzie pojawienie się czerwi pustyni (kilka z nich możesz podziwiać na tych stronach). Ten miły stwór to licząca 400 metrów (oczywiście, gdy



Caladan
Planeta Atrydów. Dużo tutaj zieleni i mnóstwo wody, której brakuje na piaszczystej Arrakis (Diunie)



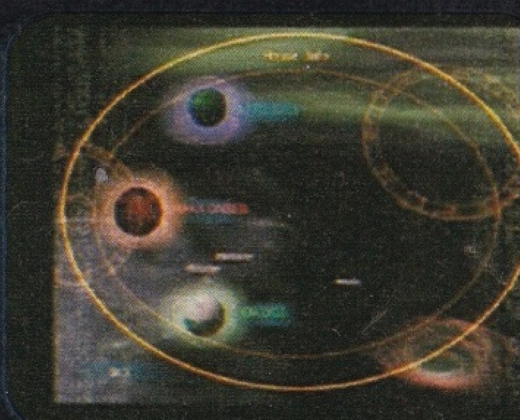
Giedi Prime
Planeta złych Harkonnenów. Słynie z zanieczyszczonego środowiska. Jaki pan, taki kram...



Sigma Drakonis
Planeta Ordosów. Pełna lodowych pustyni, doskonale chroni tajemnice swoich mieszkańców



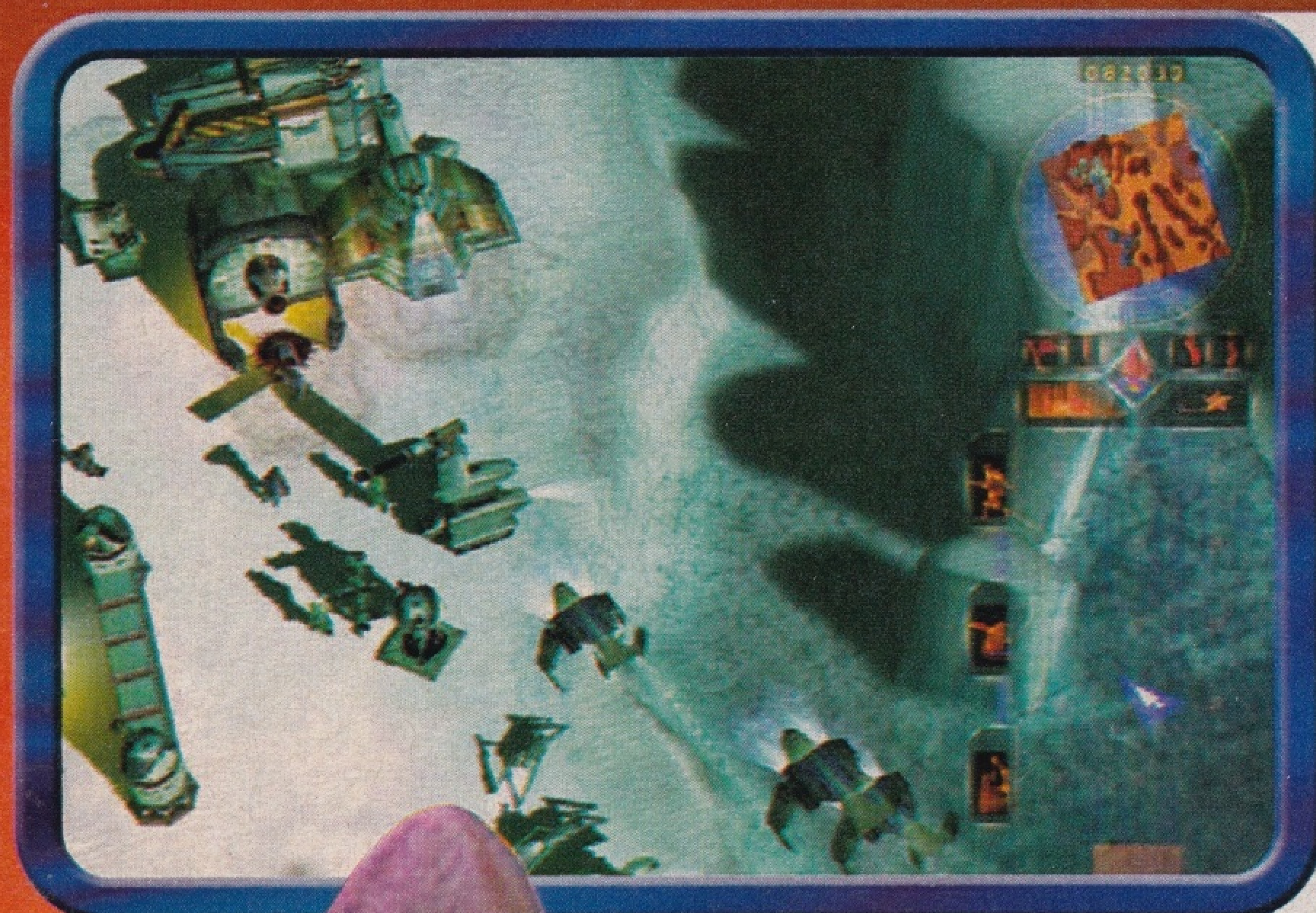
Najpierw wybierzesz rodzaj gry (kampania / potyczka)


Potem trzeba zdecydować się na jedną z trzech ras


Budowle na początku wyglądają jak szkielety


Sterowanie przypomina to z C&C

BATTLE FOR DUNE



Brrr... Ale zimno. No cóż, skoro Ordosi mogą tutaj mieszkać, to i ty dasz radę!

mowa o dorosłym osobniku!) glista, poruszająca się pod powierzchnią Diuny. W DUNE 2 czerw pojawiał się w postaci wiru w piasku, ale teraz wyobraź sobie, że twoja jednostka zostaje nagle wyniesiona w górę i połknięta w ogromnej paszczy zwierza, który następnie spokojnie zanurza się w piasek...

Na pierwszy rzut oka najważniejszą zmianą w grze w stosunku do jej poprzedniej wersji będzie w pełni trójwymiarowa grafika. Będziesz mógł dokonywać zbliżeń, a także dowolnie obracać widok pola gry. Niestety, nie ma co marzyć o tak bliskich zbliżeniach, jak np. w GROUND CONTROL. Z drugiej strony, nic dziwnego, że np. Fremeni nie chcą, żeby ktoś im zaglądał do garnków. Nawet jednak bez tego emocji i miłych wrażeń dla oczu nie zabraknie. Akcja nie będzie się już bowiem toczyła tylko na żółtej Arrakis, chociaż dalej spędzisz na tej planecie bardzo dużo czasu. Podczas pościgów za wrogami stoczysz bitwy także na ich rodzinnych planetach: zielonym Caladanie Atrydów, lodowej Sigmie Drakonis Ordosów oraz zanieczyszczonej i toksycznej Giedi Prime (no i zgadnij, kto tam mieszka...). Największą nowinką gry będzie struktura kampanii, a ty już teraz powinieneś ćwiczyć umiejętności taktyczne. **Otóż, nie trzeba będzie wykonywać ustalonych misji. Będziesz widział mapę planety, na której rozgrywają się działania wojenne i decydował, na które terytorium uderzyć.** Zabawa polega na zajęciu odpowiedniej liczby ziem na Arrakis (w czasie bitwy pokazywanej już w trójwymiarze) i dostaniu się do przejść na ojczyste planety wroga. A skoro mają być 33 obszary i ponad 100 dostępnych misji, to na pewno zajęcia starczy na długi czas.

Jeżeli jednak będziesz chciał spróbować zabawy z żywym przeciwnikiem (a nie np. czerwikiem pustyni), to specjalnie dla ciebie twórcy pracują nad wieloosobowym trybem gry, w którym będziesz mógł połączyć swe siły z kolegami (Atryda, Ordos dwa bratanki?) i ruszyć, by zdobywać Melanż. Szkoda tylko, że trzeba jeszcze tyle czasu czekać na tę miłą rozrywkę...



Planeta Giedi Prime to przytulne mieszkanko podstępnej rasy Harkonnenów. Jakoś nie witają na tym moście uprzejmie

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski, „Krupik"



Bardzo dobrze przygotowana strona. Znajdziesz tutaj wszystkie potrzebne wiadomości i sporo obrazków

PC	PSX	N64	DC	A

Emperor: Battle For Dune
Wielka Strategia Powraca

Premiera: sierpień 2001

Electronic Arts / IM Group | 1-wieloos.

Opowieść o Diunie tym razem w trójwymiarowej grafice. To wszystko zapowiada się bardzo dobrze i aż trudno uwierzyć, że może się naprawdę zdarzyć



Na Caladanie, rodzinnej planecie Atrydów, można będzie wreszcie zobaczyć trochę zielonego. Jak tutaj wiosennie!

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać gry Diune 2000! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się reżyser filmu fabularnego „Diune"?



Rzut oka na sytuację na planecie



Najpierw efektowny atak z wybuchem...



... a potem spadochroniarze spadają z nieba



Jednostki przemieszcza się tak, jak w innych RTS



Ogromny czerw pustyni w akcji. Otwiera mordkę...



... i hopsa. Pożarł drogocenną jednostkę





DRAGON'S LAIR 3D

Przybywaj do tego straszliwego zamku i walcz o królewnę. Na plecach poczujesz oddech Króla Jaszczura, a przed sobą zobaczysz niejedną przepaść. Lecz nie szybkie palce, a sprawna głowa pomogą ci tym razem ukończyć DRAGON'S LAIR 3D

Właściwie, to co to takiego ten DRAGON'S LAIR 3D? To gra dostępna na wszelkiego typu maszyny: kawiarniane automaty, konsole oraz komputery. Pierwsza wersja ukazała się w 1983 roku, potem pojawiły się jeszcze DRAGON'S LAIR 2 oraz 3. W Polsce gra zjawiła się około 1985 roku w postaci automatu do gier, stojącego w przejściu podziemnym na Dworcu Centralnym. Trudno się było do niego dopchać, bo był to najbardziej oblegany automat w tej największej w stolicy jaskini gier. Nie tylko u nas DRAGON'S LAIR cieszył się takim powodzeniem – szacuje się, że do dziś grało w niego ponad 250 milionów ludzi.

Starsi gracze pamiętają, jak się bawiło w DRAGON'S LAIR. W praktyce wyglądało to tak, że na monitorze leciał film animowany, zaś rolą gracza było wciśnięcie w pewnym momencie właściwego klawisza (lub czasem kombinacji klawiszy). Bohater dochodził do skrzyżowania – wcisnąłeś strzałkę w lewo – biegł dalej. Jeśli wcisnąłbyś strzałkę w prawo, na głowę spadłaby mu lawina kamieni i straciłbyś jedno życie. Decyzję ułatwiały pojawiające się na moment strzałki wskazujące właściwą drogę. Ale i tak chodziło o to, żeby wcisnąć klawisz we właściwej sekundzie. Jeśli zrobiłeś to za wcześnie, mogłeś potem trzymać przyciśnięty klawisz i następnie nawet roztrzaskać klawiaturę, a komputer i tak nie reagował – bohater ginął. **Tymczasem w DRAGON'S LAIR 3D, choć nie zabraknie momentów wymagających szybkiego refleksu, będziesz mógł swobodnie chodzić po całym zamku i jego lochach odwzorowanych w pełnym 3D.** Akcję będziesz obserwował za pośrednictwem kamery umieszczonej za plecami bohatera, podobnie jak to ma miejsce w TOMB RAIDER. „Płaskie" animacje wykorzystane zostaną jedynie na samym początku, by symbolicznie pokazać transformację DRAGON'S LAIR od starej wersji do nowej.



Bohaterem gry jest rycerz znany jako Dirk Śmiały. Wyprostowany jak struna, w czerwonym kubraczku i szarych rajtuzach, posługuje się stanowczo za wielkim mieczem (teraz będzie też po wypiciu odpowiedniego napoju mógł miotać ognistymi kulami!). Jest to jednocześnie niegramotny bohatermruk. W DRAGON'S LAIR 3D wypowie ledwie kilka wyrazów. Ale za to będzie się sprawnie posługiwał gestami i mimiką. Każesz mu, na



Dzielny rycerz wyrusza na poszukiwanie nadobnej niewiasty. Dumnie wypięta pierś, szybki krok... No właśnie, trzeba to załatwić szybko i cicho...



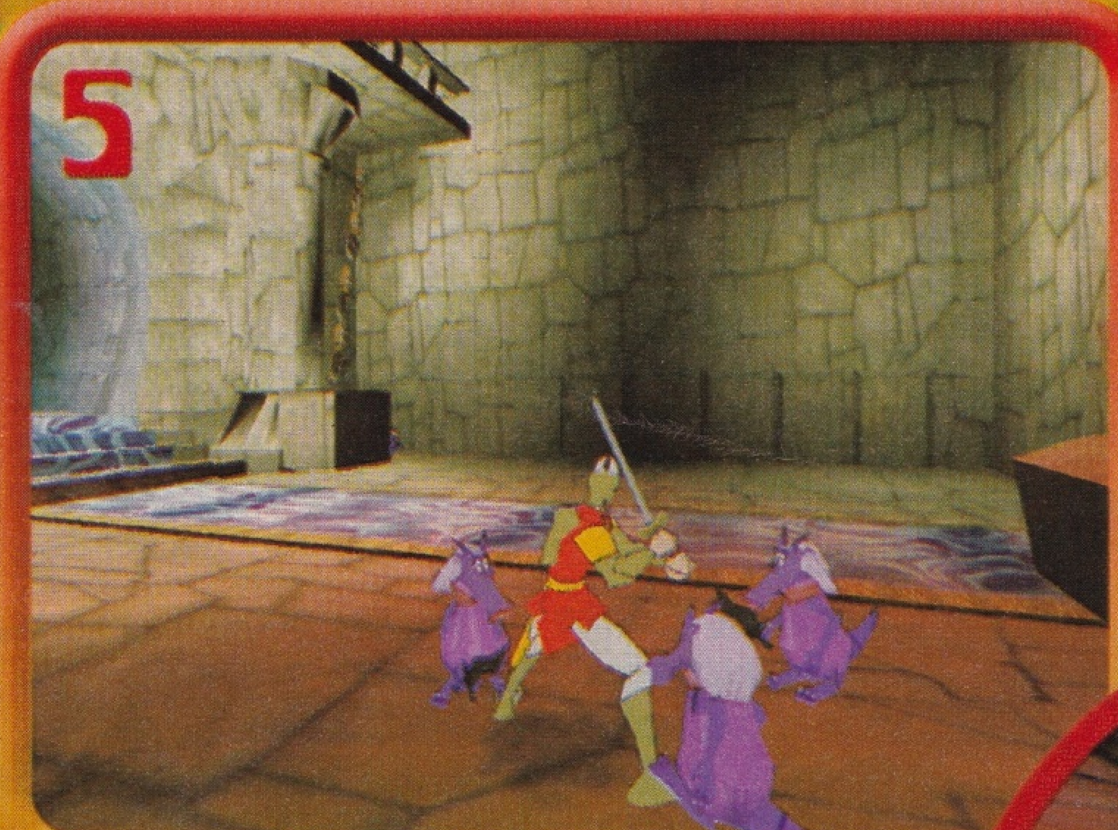
... bo nie wiadomo, kto mieszka w takim dziwnym zamczysku. Powiadają, że jakiś to Jaszczur, co się zwie królem. No to do roboty!



Gdzie oni mogli ukryć tę księżniczkę? Może schowali ją w skwierczącym palenisku? A może jest pod stołem? Ojej, będzie gorąco



Juhu! Halo! Księżniczko! Wyjdź z ukrycia! To ja, wspaniały rycerz Dirk Śmiały! Nie ma się czego obawiać! No wyjdź, proszę...



No tak, świetnie. I po co było tak krzyczeć? Teraz napadły mnie jakieś fioletowe paskudy i próbują ugryźć w nogę... Dam im radę!

przykład, udać się nad stromą przepaść – to wygnie się, machając rękami – dając tym samym do zrozumienia graczowi, by namyślił się, czy rzeczywiście warto dalej iść. Należy w tym momencie zapytać, dokąd w ogóle trzeba będzie podążać? **Opowieść, jak w tego typu grach, nie jest nadmiernie skomplikowana. Otóż, bohater musi uratować piękną księżniczkę Daphne z zamku złego Króla Jaszczura.** Fabuła DRAGON'S LAIR 3D jest więc taka sama, jak w DRAGON'S LAIR. A dokładniej rzecz biorąc, stanowi rozwinięcie tej z oryginału, bo obecnie będzie to kompletna opowieść, a nie kilkanaście wyrwanych z niej sekwencji. Animator Don Bluth, który praktycznie sam narysował od podstaw DRAGON'S LAIR, przygotowuje teraz dodatkowe animacje pokazujące moment porwania Daphne i kilka innych sekwencji wzbogacających tło fabularne gry.

Teren gry? **Przygotowanych zostanie 20 poziomów, z których każdy będzie zawierał od 10 do 25 różniących się od siebie komnat. Na życie Dirka czyhać będzie 27 rodzajów bestii (na przykład potwory mające wiele macek zakończonych gałkami ocznymi). Czekają na niego również, a raczej przede wszystkim, łamigłówki** (układanie elementów w odpowiedniej kolejności, znajdowanie właściwej drogi w miniaturowym labiryncie itp.) Autorzy zdecydowali, że umieszczą w grze dużo prostych, dających się w miarę szybko rozwiązać, zagadek. Nie chcieli wprowadzać problemów, które mogłyby zablokować dalszą zabawę mniej doświadczonym graczom.



Niektóre motywy zostaną zapożyczone z oryginału. W DRAGON'S LAIR w pewnym momencie Dirk dosiadał mechanicznego konia i chwytał za kopię. Tutaj też tak będzie – dzięki owej kopii będziesz mógł skruszyć ściany i przedostać się do niedostępnych wcześniej lokacji.

DRAGON'S LAIR 3D na obrazkach wygląda niemal identycznie jak oryginał. **Jeśli chodzi o Dirka, autorzy zastosowali nietypowe cieniowanie po to, by trójwymiarowy bohater sprawiał wrażenie wyjętego z kreskówek.**

Niektórzy może pamiętają, że pierwotny wydawca DRAGON'S LAIR, firma Readysoft, wypuściła kilka lat temu krwawą grę rysunkową w tym samym stylu, zatytułowaną BRAINDEAD 13. Autorzy z Blue Byte stanowczo odżegnują się od tej tradycji – w nowym DRAGON'S LAIR nie będzie krwi, Dirk nie będzie zabijał ludzi ani zwierząt, zaś monstra mają umierać, rozpływając się w delikatnej chmurce dymu... Również sam bohater nie będzie ginął w sposób budzący strach. W momentach śmierci (a tych nie zabraknie!) gracz będzie widział, że bohater jest tylko zabawną kukiełką, a nie postacią z krwi i kości. Nie będzie też wersji sieciowej – oficjalne oświadczenie firmy Blue Byte wyjaśnia, że postąpiła ona w ten sposób, by wykluczyć możliwość, że przekleństwa wklepywane przez jakiegoś nicponia trafią na ekran dwunastolatka, który nieopatrznie podpiął się do Internetu, by za jego pośrednictwem pobawić się w DRAGON'S LAIR 3D.

Pierwsze informacje o grze pojawiły się w zeszłym roku, ale dopiero w ostatnich miesiącach przyszły konkrety. **Gra na tegorocznych targach ECTS była jednym z faworytów w kategorii zręcznościówek.** Pytanie, jakie można sobie stawiać, to czy DRAGON'S LAIR 3D sprosta obecnym wymogom rynku? Trzeba pamiętać, że ludzie, którzy pamiętają oryginalnego DRAGON'S LAIR, mają dziś dużo więcej niż dwadzieścia lat i zbyt prosty poziom zabawy może nie przypaść im do gustu. Z kolei młodsi gracze nie pamiętają tego przeboju i potraktują jego wersję 3D jako zupełnie nową grę. Czy więc wydawana przez Blue Byte zręcznościówka będzie cieszyła się popularnością? Zobaczymy. Choć ukaże się ona nie wcześniej niż latem przyszłego roku, już teraz warto włączyć stopery odliczające czas dzielący od premiery.



Ten pan chyba nie żartuje. Może spróbuję podejść go w klasyczny sposób. W szkole fechtunku uczyli, że przeciwnikowi zawsze trzeba patrzeć w oczy... Tylko, gdzie on je ma?



Ładna graficznie strona ze screenami przedstawiającymi Dirka w akcji oraz linki do wywiadów z twórcami gry

PC	Mac	N64	DC	A
Dragon's Lair 3D				
Rycerska Zręcznościówka				
Premiera: lato 2001				
Blue Byte / CD Projekt				1 gracz

Znana sprzed wielu lat zabawa ma pojawić się w wersji trójwymiarowej. Dirk Śmiały będzie polował na smoki przy pomocy swego wielkiego miecza

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

UWAGA!

Czytanie tego artykułu grozi wywołaniem ogromnej chęci kupienia wielu gier! Dlatego lepiej tego nie robić!

Tigger's Honey Hunt

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! możecie wygrać kasety wideo z przygodami Toma & Jerry'ego! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy kiedykolwiek Tom wygrał z Jerrym?

Pokemony, bohaterowie z Dragon Ball i inne postacie zawsze będą budziły kontrowersje. Wszyscy natomiast kochają żarłocznego Puchatka i jego przyjaciół...

Biegnę, biegnę Puchatku. Na mnie zawsze możesz polegać. Przecież ten paskudny miodek musi gdzieś tu być! (PSX)

Tę miłość postanowili wykorzystać twórcy gry o Tygrysku, który musi pomóc Puchatkowi. Pulchny miś wymarzył sobie bowiem wielką imprezę. Ba! Przyjęcie-gigant, na którym nie zabraknie żadnego z mieszkańców Stumilowego Lasu. Problem w tym, że gdzieś zapodziały się garnki z miodkiem, bez których ani rusz z przygotowaniem nawet małego przyjątka. **Ktoś musi odszukać zgubę, a skoro Puchatek nie należy do najbardziej ruchliwych misiów na świecie, tego skomplikowanego zadania podejmie się Tygrysek.**

I tutaj wkroczysz do akcji ty, skacząc na dwóch łapach, odbijając się na ogonie i bujając na gałęziach. Ta gra to bowiem typowa zręcznościówka na PSX i N64 z bardzo ładną grafiką przedstawioną w trójwymiarze, podobna do TARZANA, przeboju na PSX i PC sprzed kilku miesięcy. **Tym razem akcja z dżungli przeniesie się do Stumilowego Lasu, który także słynie z ładnych i kolorowych krajobrazów.** Poszczególne etapy gry zostaną rozdzielone fragmentami filmu animowanego o przygodach Misia i jego Przyjaciół. Na razie brzmi to wszystko bardzo przyjemnie, ale musisz spodziewać się pewnych trudności. Na twojej drodze stanie spora grupa przeciwników wydawania przyjęć (np. drapieżne drzewa czy zazdrosne pszczoły), która postara się, żebyś nie pomógł Puchatkowi. Czego się jednak nie robi dla przyjaciół!

Całe szczęście, że na swojej drodze spotkasz też wielu znajomych z książki. Nie zabraknie więc np. Kłapouchego i Królika, którzy nie będą tylko miłymi „ozdobnikami". Każdy z nich będzie miał jakiś problem, w którego rozwiązaniu będziesz mógł pomóc (np. osiołek z depresją zgubi swój szmaciany ogonek), ale także postara ci się pomóc i doradzić.

A kiedy już dojdziesz do wniosku, że praca zaopatrzeniowca Puchatka jest zbyt nudna, będziesz mógł zająć się trzema minigierkami, dzięki którym zdobędziesz nowe zdolności (i poznasz więcej obszarów Stumilowego Lasu).



Ohoho! Zbliża się szalony Tygrysek. Żeby tylko z rozpędu nie bryknął przemądrzałej Sowy, bo będzie afera (N64)

Tiger's Honey Hunt na PSX i N64 pojawi się w sklepach w grudniu

INFO

Prawa Fizyki dla Animowanych Postaci

1. Każda postać zawieszona w powietrzu zacznie spadać dopiero wtedy, kiedy zauważy swoją sytuację.
2. Każde ciało wprawione w ruch będzie się poruszało w nieskończoność, chyba że napotka naprawdę poważną przeszkodę na swej drodze.
3. Każde ciało po przeleceniu przez przeszkodę pozostawia w niej otwór identyczny ze swoim zarysem.
4. Czas potrzebny na upadek przedmiotu z pewnej wysokości jest większy lub równy czasowi potrzebnemu postaci spadającej obok na złapanie tego przedmiotu.
5. Żadna zasada grawitacji nie działa, kiedy postać jest przestraszona.
6. Podczas groźnych sytuacji fragmenty ciał mogą znajdować się w różnych miejscach w tym samym czasie (np. z chmury kurzu w czasie walki może wystawać kilkanaście nóg walczącego).
7. Niektóre postacie mogą przedostawać się przez namalowane na ścianie otwory (a inne nie mogą).
8. Każdy uszczerbek na zdrowiu animowanego kota jest krótkotrwały (koty są niezniszczalne).
9. Wszystko spada szybciej niż kowadło.
10. Każda zemsta pociąga za sobą szybki odwet.

Dodatek A Ukłucie ostrym przedmiotem zawsze wprawi ciało w szybki (bez przestrzegania prawa przyciągania ziemskiego) ruch do góry.

Dodatek B Niektóre postaci mogą wyciągać zza swoich pleców różne przydatne przedmioty (np. młotki).

Dodatek C Wybuch nigdy nie zabija (postać robi się tylko na jakiś czas czarna).

Dodatek D Grawitacja w bardzo różnym stopniu dotyka różnych części ciała spadającej postaci.

Tom & Jerry

Pomysł stary jak świat. Mysz i Kot. Przeciwnicy, którzy cały czas robią sobie przykrości. Nie potrafią jednak żyć bez siebie. Nawet na konsoli...

Na najbliższe miesiące producenci gier przygotowali miłośnikom zwariowanej pary niezły zestaw niespodzianek. Pod koniec roku ukaże się bowiem kilka fajnie zapowiadających się, a przede wszystkim przeznaczonych na różne konsole, gier.

Tom and Jerry in House Trap (PSX)

Jeżeli pamiętasz SPY vs. SPY, to na pewno szybko zrozumiesz zasady tej gry. **Ekran zostanie podzielony na dwie części. Jedna z nich będzie należała do Toma, a druga do Jerry'ego.** Akcja rozegra się w domu i ogrodzie, gdzie koledzy będą się gonili, uderzali różnymi przedmiotami (nie uratuje się nawet Złota Rybka) oraz zastawiali najbardziej wyszukane pułapki. Nic dodać, nic ująć. Po prostu dokładne przeniesienie akcji z filmu. Jeżeli dorzucisz do tego muzykę z wersji animowanej, to możesz być pewien, że ta gra spodoba się wszystkim fanom tego animowanego duetu.

Tom and Jerry in House Trap – zręcznościówka na PSX

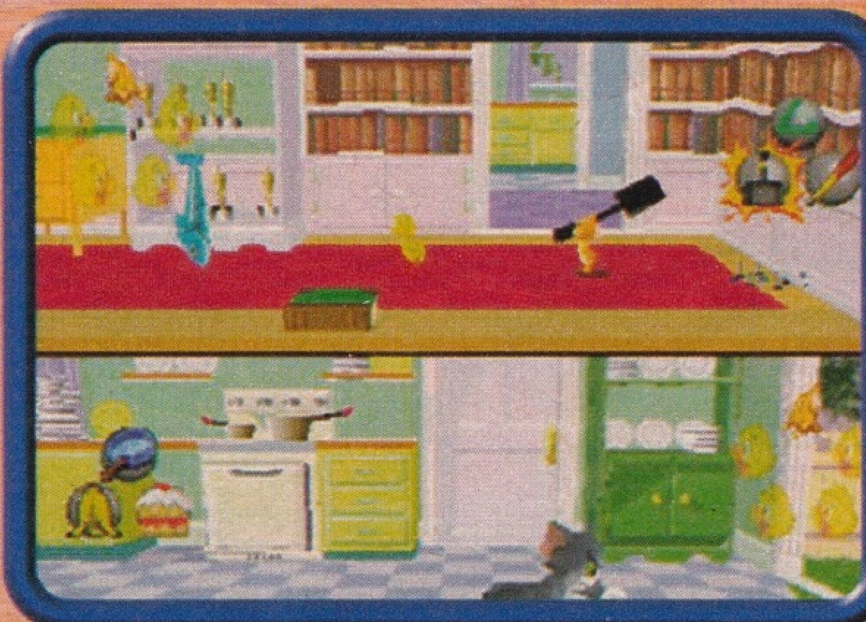


Gdy kot śpi, myszy harcują. A gdy nie śpi, to gra w TOM & JERRY: FISTS OF FURRY (N64)!

Tom and Jerry: Fists of Furry (Nintendo 64)

Bijatyka z Tomem i Jerrym? To niby świetny pomysł, ale jakoś trudno wyobrazić sobie Kocio- i Myszowego Tekkena. Z drugiej strony, przecież koledzy i tak cały czas walczą ze sobą. Do takiego wniosku doszli chyba twórcy tej bijatyki. **Wystąpi w niej 8 postaci znanych z filmu, które stoczą potyczki również w znanym otoczeniu (np. w sławnej kuchni razem z jej wszystkimi dziurami i innymi schowkami).** Każdy z bohaterów będzie dysponował charakterystycznymi dla siebie sposobami atakowania. W czasie walki trzeba będzie także wykorzystać inteligencję, tak używając przedmiotów, żeby zaszkodzić przeciwnikowi (w końcu serial jest przecież jedną wielką pochwałą pomysłowości). Oczywiście wszystko będzie pełne humoru. W końcu to milusińscy Tom i Jerry!

Tom and Jerry: Fists of Furry – bijatyka na N64



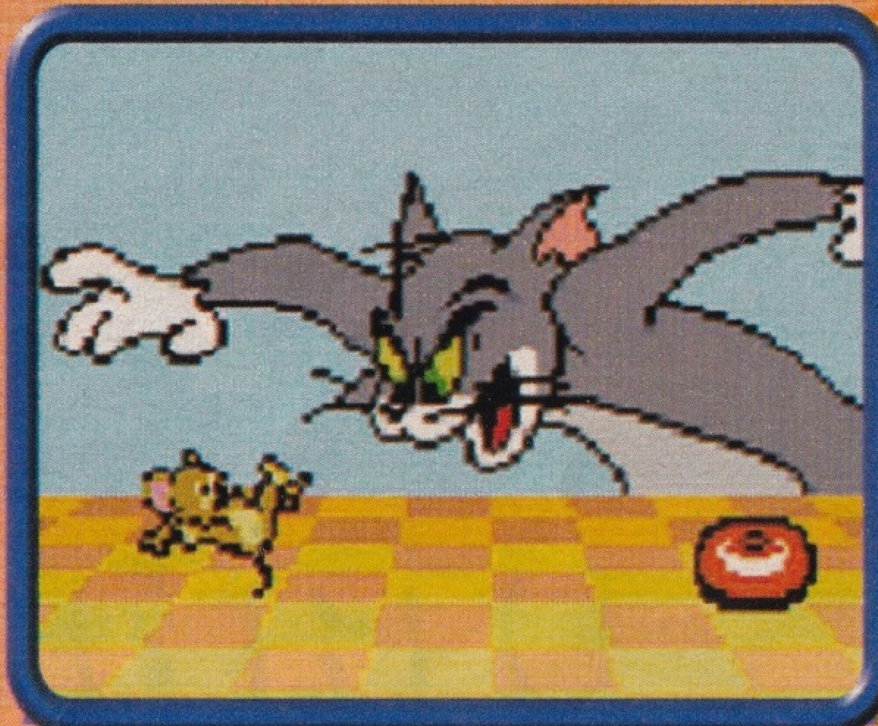
Złap mnie ty wielki Kocurze w TOM & JERRY IN HOUSE TRAP (PSX)

Tom and Jerry in Mouse Attacks (GBC)

Oczywiście Myszy i Kota nie mogło zabraknąć także na przenośnej konsolce. Tym razem będzie to platformówka, w której będziesz musiał przedostać się przez 5 najeżonych niebezpieczeństwami poziomów (plus zmierzyć się z przeciwnościami w 10 minigierkach). **Teraz Jerry ma naprawdę twardy orzech do zgryzienia. Paskudny Tom porwał pięciu jego najlepszych przyjaciół i dzielny Myszek nie może ich zostawić w niedoli.** Musi jednak pamiętać o tym, że Kot to spryciula i zastawił wszędzie mnóstwo pułapek. Dlatego też przydadzą się nie tylko zręczne paluszki do wciskania przycisków, ale także inteligencja do rozwiązywania problemów oraz szukania wskazówek pomocnych w odnalezieniu więźniów. A na deser twórcy obiecują fragmenty z serialu animowanego. Smacznego!

Tom and Jerry in Mouse Attacks – platformówka na GBC

Wszystkie omawiane gry mają się ukazać w sklepach na Gwiazdkę.



W TOM & JERRY IN MOUSE ATTACK (GBC) z Tomem nie ma żartów!

DONALD DUCK "Qu@ck Att@ck"?*!

Kacka Donald to plawdziwy bohatel. No i dżentelmen, któly latuje ukochaną z łap bandziola. Do tego zamieszka nawet na PSX2!



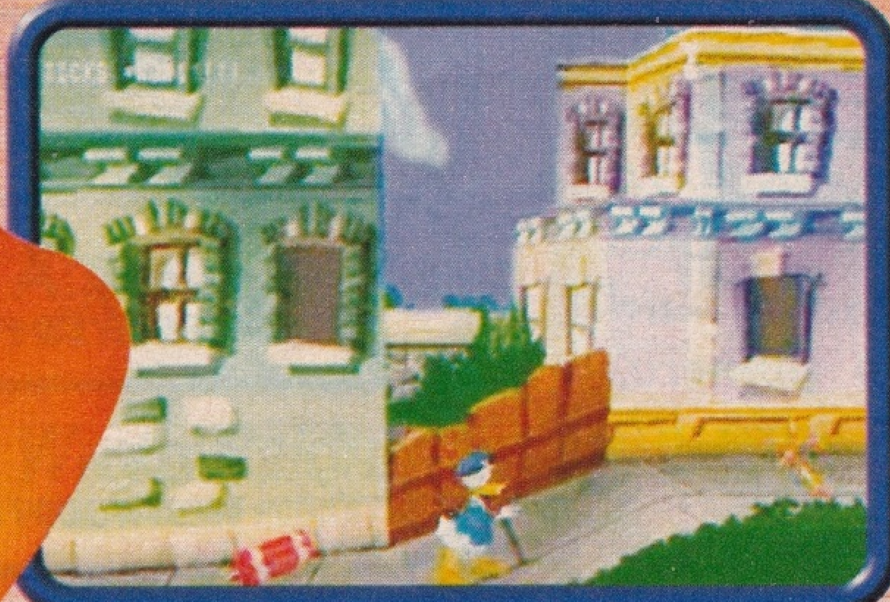
Wygląda na to, że Kaczor Donald przygotował prawdziwy, zmasowany atak na wszystkie konsole! Nikt mu się nie oprze! **Najnowsza platformówka z jego udziałem DONALD DUCK QUACK ATTACK będzie miała premierę na N64, PSX (w listopadzie i grudniu 2000) i PSX2 (w 2001 roku). Co więcej, pojawiły się plotki, że w przyszłości znajdzie się ona również na najnowszym dziecku Nintendo GameCube.**

Pierwszą rzeczą, która rzuci się w oczy podczas zabawy w grę na każdej platformie, będzie ładna, trójwymiarowa grafika, połączona z elementami dwuwymiarowymi. Fabuła nie zapowiada się oczywiście skomplikowanie. Otóż ukochana Donalda, wścibska reporterka Daisy, została porwana przez paskudnego maga Merlocka. No i dzięki temu Kaczka dostała możliwość wykazania się swoimi umiejętnościami i ocalenia Daisy. Zadanie nie będzie łatwe, bo na ratunek podążył także kuzyn Donalda, niejaki Gladstone. Będzie on jedną z wielu postaci znanych z serialu, które wystąpią w grze. Pojawią się oczywiście siostrzeńcy Donalda: Huey, Dewy i Louie. Wszyscy będą mieli także charakterystyczne głosy, znane dobrze z animowanego serialu.

Najbardziej oryginalnym elementem tej gry ma być rodzaj ataku, zależny od humoru Donalda. Jak wiadomo, nie należy on do spokojnych Kaczek i łatwo daje się wyprowadzić z równowagi, a w czasie tej przygody denerwujących wydarzeń na 24 poziomach w 5 różnych krainach będzie sporo (wystarczy pomyśleć o spotkaniu Daisy z Gladstonem). Dostępne ciosy i ruchy Donalda będą więc zależały od jego nastroju. Wściekły może np. zamienić się w wirującą chmurę kurzu z wystającymi łapkami (skąd my to znamy...). Dzięki takim zmianom liczba możliwych ataków znacznie się powiększy. To dobrze, bo przecież sprawiedliwość musi zatriumfować. Quaaack!



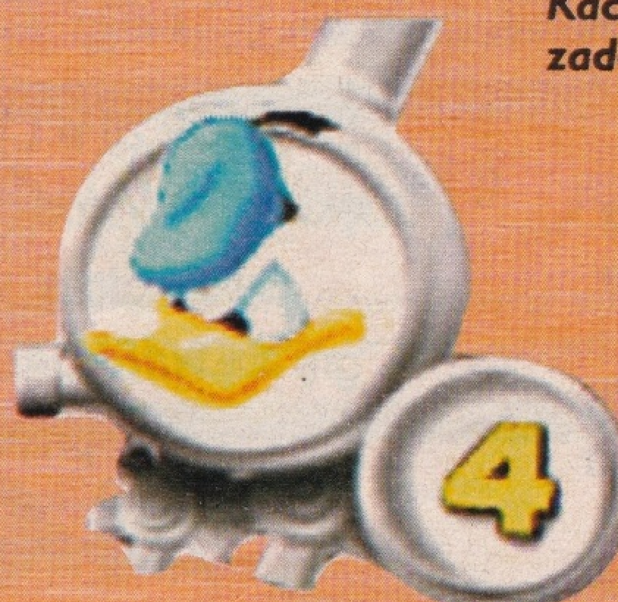
Kaczor Donald w dobrym humorze, zadowolony z życia na PSX 2



Już na PSX sympatyczny kaczor prezentuje się całkiem dobrze. I ten dziub...



A tak Donald wygląda na konsoli N64. Ups, chyba kogoś spotkał



Donald Duck Quack Attack na PSX i N64 do kupienia w grudniu

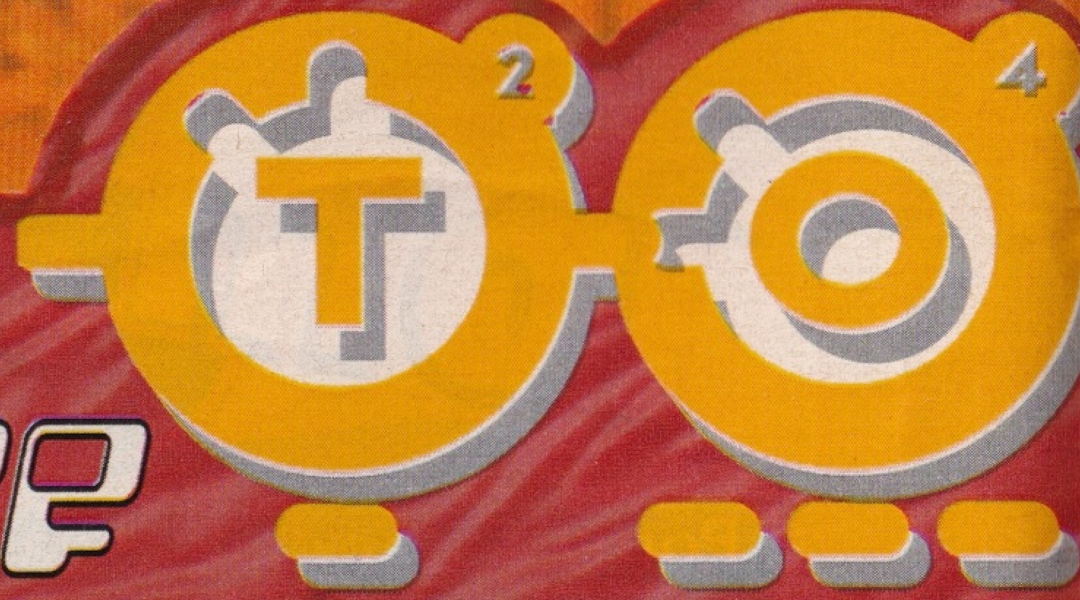
Tekst: Aleksandra "Krupik" Cwalina

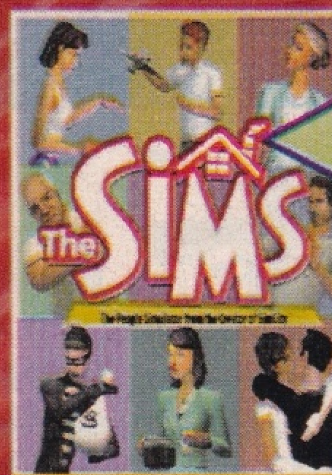


1 The Sims

2 Diablo II

3 GTA 2





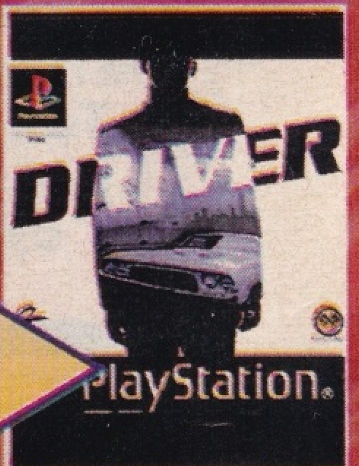
1 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
1 — Także i tym razem Simom udało się uciec przed ognistym panem piekieł



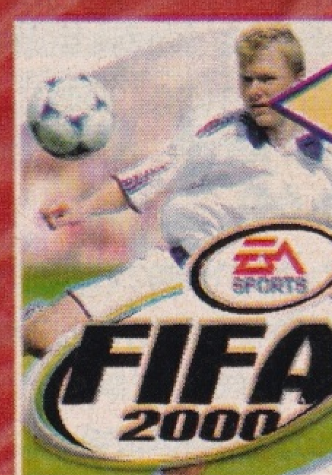
2 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
2 — Na razie Diablo na mocnej, drugiej pozycji, ale coraz mniej ogniście dyszy...



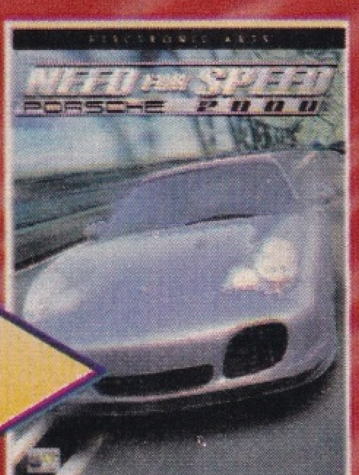
3 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
4 — Szaleńcza jazda i łamanie przepisów przyniosły skutki, ale to na pewno skończy się kraksą



4 Driver
GT INTERACTIVE / LEM / SONY – PC, PSX
7 — Tajniak dał gazu, aż zadymiły opony – pewnie goni tego pirata z trzeciego miejsca



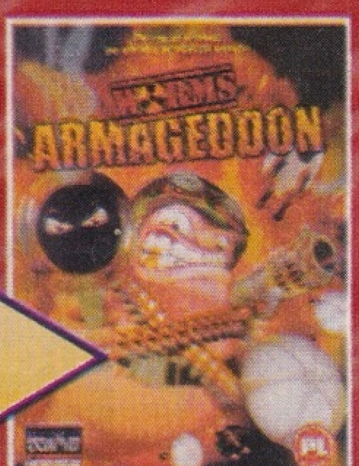
5 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
3 — Zbliża się koniec rundy jesiennej, to i zainteresowanie piłką nożną spada



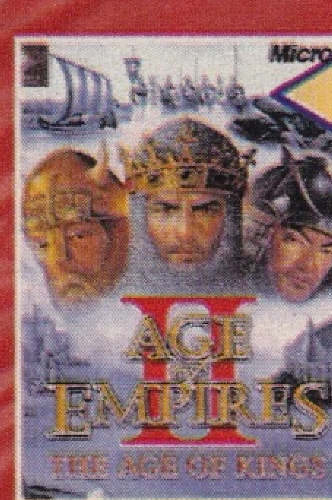
6 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
12 — Ten skok nie dziwi – co Porsche, to Porsche – wystarczy lekko wcisnąć pedał i już są efekty



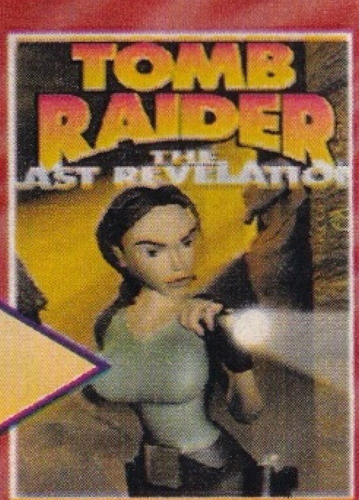
7 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
5 — Chyba znowu skończyła się amunicja, a bieganie tylko z toporem szybko źle się skończy



8 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
8 — Wojownicze robaki tym razem utknęły w ślepym zaułku, ciekawe czy uda im się wydostać



9 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
11 — Powoli, lecz wytrwale pnie się w górę – może pomogły mordercze samochodziki?



10 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
6 — Katakumby mogą okazać się śmiertelną pułapką nawet dla takiej pani archeolog, jak Lara

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

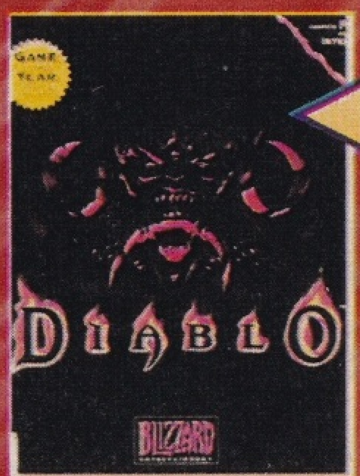
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę ICEWIND DALE ufundowaną przez: CD PROJEKT

Grupa pościgowa

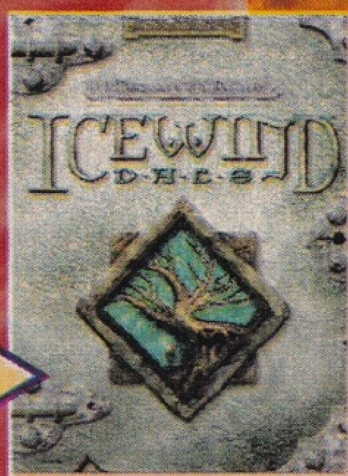
21 **Need for Speed IV** — EA / IM GROUP – PC, PSX
22 **NBA Live 2000** — EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
23 **Larry 7** — SIERRA / CD PROJEKT – PC
24 **Nox** — WESTWOOD / IM GROUP – PC
25 **Majesty** — MICROPROSE / CD PROJEKT – PC

P 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



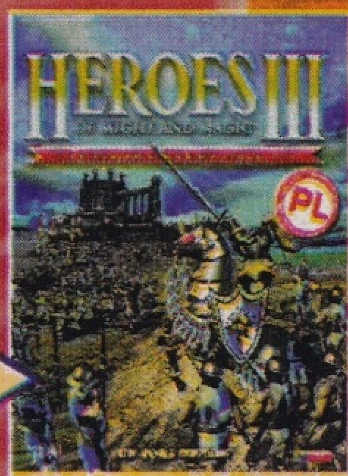
11 **Diablo**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Starość nie radość – kilka latek na karku więcej i już brakuje sił na dłuższą rywalizację
9



12 **Icewind Dale**
INTERPLAY / CD PROJEKT– PC
Mroźne przygody od razu wysoko – jak się okazuje, technika SubZero jest skuteczna
N



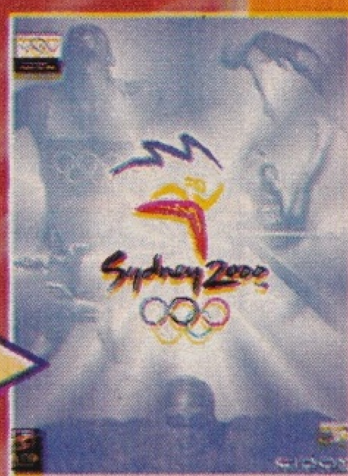
13 **Grand Theft Auto**
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
Na razie udało się uniknąć policyjnej blokady, ale radiowóz dalej siedzi na ogonie
13



14 **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP – PC
Dzięki nowym kampaniom herosi znowu mogą powalczyć i idzie im to nieźle
P



15 **Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Małe ludziki tym razem przegrały – czasami sama liczebność nie wystarczy
10



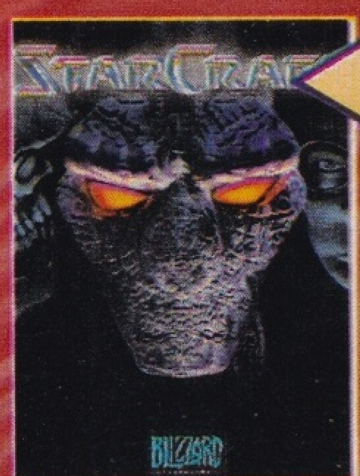
16 **Sydney 2000**
EIDOS / IM GROUP– PC, PSX
Na razie połowa drugiej dziesiątki, ale to chyba dopiero początek finiszu
N



17 **Tekken 3**
NAMCO / SONY – PSX
Jeden dobry cios dał chwilę wytchnienia i pozwolił odzyskać siły – tylko na jak długo?
18



18 **UEFA Euro 2000**
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
Brutalne zagrania rywali wyraźnie wpłynęły na grę piłkarzy, ale może się pozbierają
16



19 **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Tym razem kosmiczne zmagania utrzymały się na liście, ale niewiele brakowało
20



20 **Faraon**
SIERRA / PLAY IT – PC
Królestwo rozwija się błyskawicznie – stawiają już nawet piramidę!
N

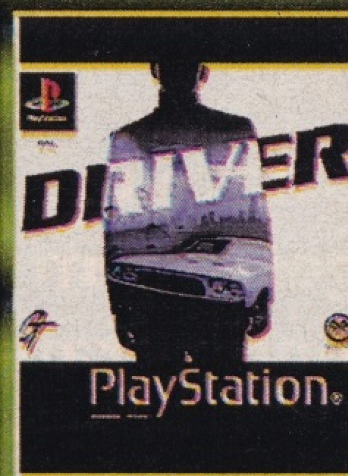
A oto gry, które nie zmieściły się w waszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 **Unreal Tournament** GT INTERACTIVE / LEM – PC
27 **Quake 2** ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
28 **Age of Empires** MICROSOFT – PC
29 **Wrota Baldura** INTERPLAY / CD PROJEKT – PC, PSX
30 **MDK 2** INTERPLAY / CD PROJEKT – PC, PSX

SIEDMIU WSPANIAŁYCH



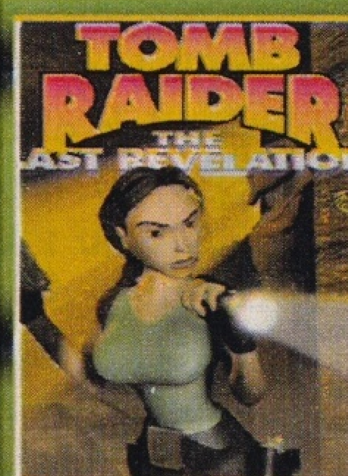
Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



1 **Driver**
Choć nowe gry trafiają do sklepów, stary przebój nadal króluje



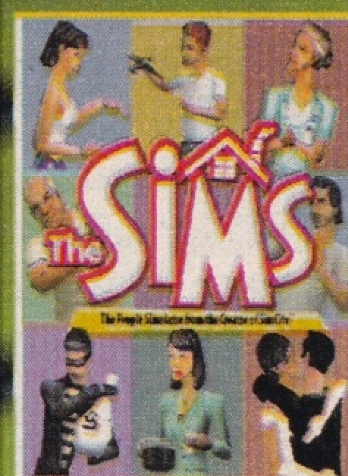
2 **FIFA 2000**
Chyba nikt nie ma wątpliwości, że piłka nożna to jest to



3 **Tomb Raider IV**
Przygody Lary Croft cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem



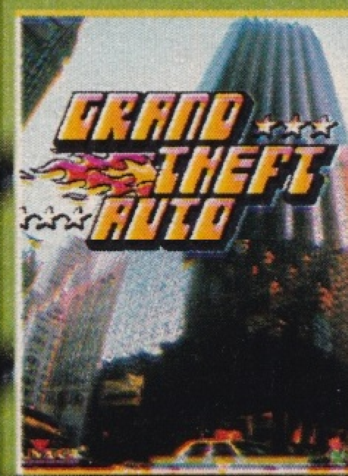
4 **Quake 3**
Najlepsza gra akcji, jak na razie nie ma sobie równych



5 **The Sims**
Ta rodzinka nie może się nie podobać, przecież sam ją stworzyłeś



6 **Need for Speed: Porsche**
Trudno konkurować z takimi rywalami, nawet jadąc Porsche



7 **GTA**
Rozbijanie się samochodami po mieście to, jak widać, wielka frajda

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5

1 **C&C: Red Alert 2**
WESTWOOD / IM GROUP – PC
Gdy rozochocony pobłażliwością sąsiadów Aleksander Romanow przystępował do kolejnej ogólnoświatowej wojny, nie wiedział, dokąd zaprowadzą jego imperialistyczne zapędy...



2 **Rune**
GOD / PLAY IT – PC
Mroczne krainy zaludnione przez wojowniczych Wikingów i żądnych władzy bogów tworzą klimat gry



3 **Sanity Aiken's Artifact**
FOX INTER. / IM GROUP – PC
Od czasu, gdy dr Joan Aiken odkryła serum, ludzie zaczęli używać 100% swego umysłu, tylko stali się trochę dziwni

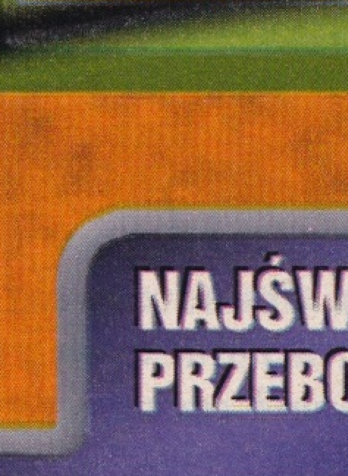


4 **Close Combat 5**
SSI / PLAY IT – PC
II wojna światowa tym razem w wersji normandzkiej. Trzeba jednak przyznać, że robi wrażenie



5 **Spyro 3**
SONY – PC
Sympatyczny, fioletowy smok, którego znasz już z dwóch wcześniejszych części, powraca, by walczyć z czarownicą









SANITY
AIKEN'S ARTIFACT



Temat Psioników – ludzi obdarzonych nadnaturalnymi mocami umysłu jest ostatnio modny. Niedawno na ekranach kin zagościł film X-MEN, teraz pojawiła się gra, której bohaterami są właśnie telepaci, telekinetycy i inni dziwni ludzie

SANITY jest właśnie grą o Psionikach. Ludziach, którzy swoich zadziwiających talentów używają albo w słusznej sprawie, albo wręcz przeciwnie: aby ludzkości szkodzić. A skąd wzięła się psionika w tym świecie? **Wszystko zaczęło się od eksperymentów doktor Joan Aiken. Odkryła ona dziwny przedmiot niewiadomego pochodzenia. Prace nad tym znaleziskiem zaowocowały powstaniem substancji, która zmienia człowieka.** Poddani działaniu tego serum ludzie zaczęli świadomie używać prawie 100 procent swojego mózgu, w przeciwieństwie do reszty ludzkości, która, jak świat światem, jest w stanie korzystać tylko z jego 30 procent.



U osób, które skorzystały z serum, zaobserwowano dwie dziwne cechy. Pierwszą z nich było pojawienie się właśnie nadnaturalnych mocy – zdolności rozniecania ognia na odległość, przenoszenia przedmiotów i czytania w myślach. Drugi objaw był bardziej niepokojący. Psionicy okazywali się niestabilni umysłowo i z czasem zupełnie nieprzytomni. Dlatego też doktor Aiken rozpoczęła podawanie swojego serum dzieciom. Tak jak przewidywała, młodzi ludzie tolerowali substancję dużo lepiej niż dorośli, a przypadki postradania zmysłów nie zdarzały się już tak często. Od tamtej pory Psionicy na Ziemi nie są już czymś dziwnym.



Natura ludzka jednak się nie zmienia i ciągnie ją do Zła. Wielu obdarzonych mocami zdecydowało się wykorzystywać swoje zdolności dla własnych, często zupełnie nielegalnych celów. Rząd nie czekał z założonymi rękami – powołał specjalne oddziały policji, również złożone z Psioników, które miały przeciwdziałać wszelkim próbom wykorzystywania mocy umysłu do celów przestępczych. I w tym właśnie miejscu do opowieści dołącza agent Cain. **Nathaniel Cain jest Psionikiem i agentem DNPC (Rządowy Departament Kontroli Psioników). Urodził się już jako człowiek obdarzony nadnaturalnymi mocami, ale niestety i jemu zdarzają się zaburzenia działania mózgu.** Podczas ostatniej misji jego talent władania ogniem wymknął się troszkę spod kontroli. Efektem było kilku zabitych przechodniów. Po tym zdarzeniu Cain zdecydował się na podłączenie do mózgu specjalnego implantu. Urządzenie ma pozbawić go przytomności w momencie, gdy straci nad sobą kontrolę i skrzywdzi kogoś niewinnego.



Cain jest właśnie po operacji, gdy wzywa go szef. I tu rozpoczyna się właściwa gra.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT to dość dziwna zabawa łącząca w sobie kilka różnych gatunków. **Są tu elementy akcji, czyli walka strzelecka z użyciem pistoletów i śrutówek, są oczywiście moce psioniczne (całe mnóstwo), są elementy przygodowe: zagadki, układanki i różne rebusy. Do tego dołożono elementy RPG.** Bohater może rozmawiać z napotkanymi postaciami, zadawać im pytania, prosić, straszyć, grozić. Ponadto, wraz z następnymi misjami, Cain zdobywa kolejne moce umysłu.

SANITY wykorzystuje mocno zmodyfikowany program graficzny SHOGO, jednak akcja nie jest tu pokazana z perspektywy pierwszej osoby. Zamiast tego kamerę umieszczono w górze, akcję widzisz więc z perspektywy lotu ptaka. Kamerą można sterować, na przykład wybrać opcję śledzenia głównego bohatera. Ponadto, aby było jeszcze milej, można dokonywać zbliżeń i oddaleń oglądanego obrazu.

SANITY jest bez wątpienia grą dynamiczną i kolorową. Rozgrywkę stanowi po prostu śledztwo, jakie prowadzi agent Cain. **Fabuła jest ciekawa, a gra została skonstruowana w taki sposób, że nikt nie może się przy niej nudzić.** Cain co chwila wpada w tarapaty. Na jego drodze stają bandyci i różnej maści zbóje z Psionikami na czele. W walce z nimi bohater będzie musiał wykazać się zarówno refleksem, jak i celnym okiem. Niekiedy trzeba będzie wyciągnąć pistolet, innym razem po prostu spalić natrętnych kryminalistów. Ale SANITY to nie tylko strzelaniny i erupcje psionicznej mocy. Bohater raz za razem wpada na jakąś przeszkodę, którą musi albo usunąć, albo obejść. I tu do akcji dołączają elementy przygodowe i RPG. Są w grze zagadki i miejsca, gdzie trzeba przeprowadzić sprytną konwersację. Każda z napotkanych postaci jest inna. Z jedną osobą najlepiej porozmawiać grzecznie, z podejrzanym typem – raczej ostro. A kiedy wszelkie argumenty zawiodą, Cain może jeszcze wyciągnąć swoją policyjną odznakę i zakrzyknąć: „Otwierać w imieniu prawa". Na niektórych osobnikach robi to piorunujące wrażenie.

Psionika, czyli główny aspekt gry, również została przedstawiona wy-



Kula Ognia to bardzo dobry argument podczas walki. Pędzi prosto do celu i niszczy wroga, w którego trafisz

BOHATEROWIE I WARIACI



AGENT CAIN
Agent DNPC, organizacji, która ma bronić zwykłych ludzi przed atakami złoczyńców-Psioników. Był jednym z jej pierwszych agentów. Czasami zdarzało mu się nie panować nad swoimi nadnaturalnymi zdolnościami



ABEL
Przyrodni brat Caina, kiedyś byli sobie bardzo bliscy, ale po kłótni Cain obwinia go o spowodowanie śmierci matki. Służył też w DNCP, ale dał się skusić wielkim możliwościom swojego umysłu i zszedł na złą drogę



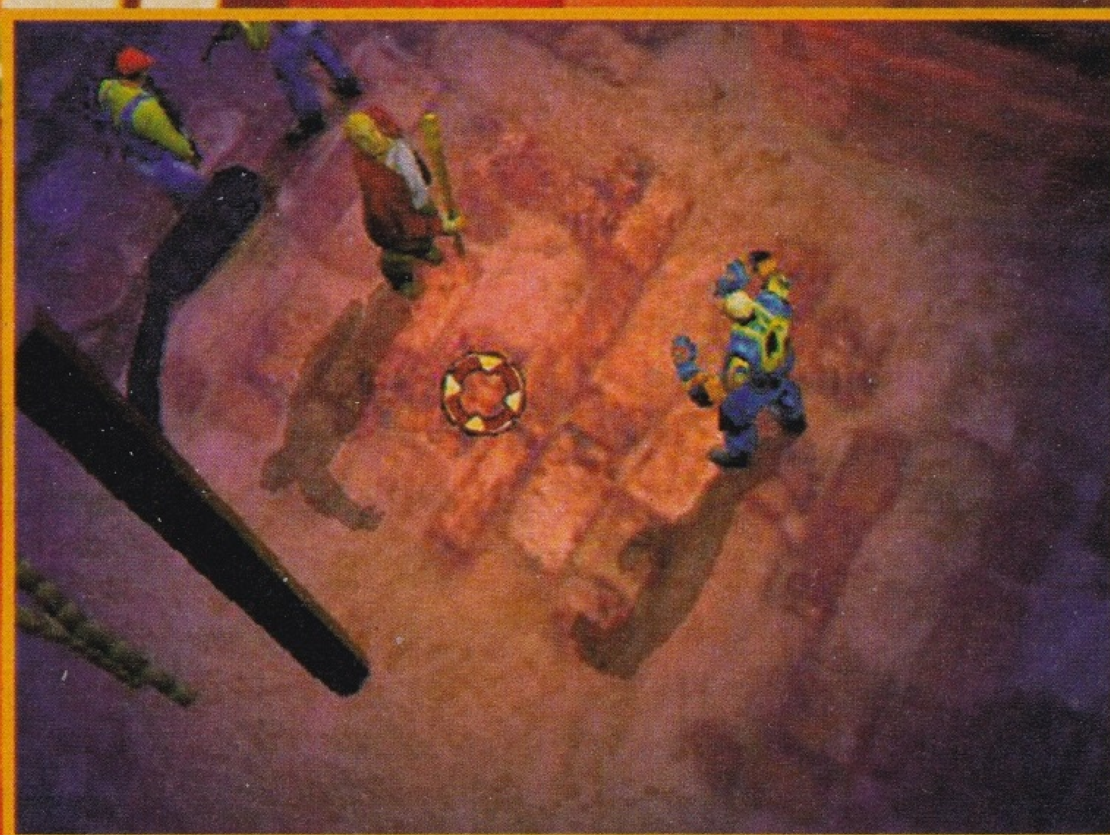
Priscilla Divine
Przyjęła dawkę Adult Psionic Booster Serum (dla dorosłych) i po tym została obdarzona dużą wiedzą na temat kultury starożytnego Egiptu. Założyła grupę „The Eye Of Ra", która występuje przeciwko Aiken Pharmaceuticals



JOAN AIKEN
Wybitny naukowiec-genetyk, szefowa Aiken Pharmaceuticals, która wynalazła Psionic Booster Serum. Podanie go nienarodzonym dzieciom może wywołać u nich psioniczne zdolności. Zna Caina i Abla od czasu, kiedy byli mali



Czasami podczas walki trudno zauważyć, kto kogo atakuje. Takie zamieszanie nie pomaga w negocjacjach



Przepraszam bardzo, czy mógłby się pan przesunąć, bo jakoś nie mogę się skoncentrować



Przeciwncy zamiast skakać sobie do gardeł czasami skaczą sobie do kostek. Co za różnica wzrostu...

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę SANITY AIKEN'S ARTIFACT! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czym się różni telepatia od telekinezy?



O rany! Ale grzmotnęło. No cóż. Drogocenne witraże chyba już się do niczego nie przydadzą

TOTEMY I ZDOLNOŚCI



SUN TOTEM
Umiejętności, mające wiele wspólnego ze starożytnym Egiptem



SCIENCE TOTEM
Dzięki potędze nauki możesz zastosować np. Klonowanie



STORM TOTEM
Wszystko związane z energią, błyskawicami i elektrycznością



TRUTH TOTEM
Możesz zmusić spotkane osoby, żeby mówiły samą prawdę



DEATH TOTEM
Zdolności z grupy Śmierci mogą zrobić wiele krzywdy



FIRE TOTEM
Sztuczki, tj. Kula Ognia,Przyspieszenie, czy Ściana Ognia



DEMON TOTEM
Umiejętności związane z przywoływaniem Zła i demonicznej energii



ILLUSION TOTEM
Odpowiednie złudzenia mogą stać się zabójczo prawdziwe



Demony nie są wymierającym gatunkiem w SANITY. Chyba każdy bohater hoduje jednego w szafie



Niektórych przeciwników lepiej nie dopuszczać do siebie zbyt blisko. Kto wie, mogą ugryźć albo opluć. To nie jest miłe

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

INFO



ICE T i CAIN

Głosem Agenta Caina „został" znany raper Ice T. Tę rolę dostał z kilku powodów. Oczywiście najważniejszym z nich jest jego doskonały głos, ale równie ważne okazało się aktorskie doświadczenie Ice. Występował on m.in. w słynnym przeboju „Johnny Mnemonic" u boku Keanu Reevesa i, jak widać, klimaty sf nie są mu obce. Za sobą ma także ciężkie chwile, kiedy stracił w bardzo młodym wieku rodziców i stał się członkiem gangu. Teraz jednak zajmuje się głównie muzyką. Zresztą jako jeden z nielicznych artystów współpracuje ze stroną www.MP3.com i doskonale rozumie potęgę Internetu.

czerpująco. Zdolności umysłu podzielono na poszczególne szkoły, z których każda znajduje się pod innym Totemem. Jest więc dla przykładu Totem Ognia, Śmierci, Słońca i inne (w sumie osiem). W obrębie jednego Totemu znajduje się 10 różnych zdolności: od prostych sztuczek, jak kula ognia, po naprawdę widowiskowe i bardzo skuteczne moce. To właśnie psionika sprawia, że SANITY jest grą widowiskową. **Gdy tylko Cain rozszerzy swój asortyment dostępnych czarów, to znaczy zdolności, będzie mógł robić rzeczy zadziwiające.** I nie chodzi tu tylko o spalanie wrogów na odległość – to tani trik. Psionika oferuje również zupełnie inne możliwości. Na przykład: musisz od jednego podejrzanego osobnika wyciągnąć tajne informacje. Możesz albo go zastraszyć i przesłuchać, albo po prostu wyciągnąć fakty z jego mózgu. To jest właśnie wielka zaleta SANITY AIKEN'S ARTIFACT. Jej urok polega na tym, że nie zawsze musisz robić wszystko tak samo, możesz poszukać innej drogi do osiągnięcia zamierzonego celu.



Pod względem graficznym SANITY nic nie można zarzucić. Gra wygląda jak ładny film animowany czy komiks. Dużo kolorów, ciekawe projekty budynków i postaci oraz doskonałe efekty świetlne sprawiają, że w SANITY po prostu miło się gra. Dźwięk również jest na wysokim poziomie. **Zabawę ilustrują różnorakie utwory – rock, hip-hop, techno.** Ale to w końcu nic dziwnego, wszak głównego bohatera SANITY „gra" popularny raper Ice-T, który dla potrzeb tej produkcji nagrał singiel pod tytułem „Sanity". Wszystko to sprawia, że grę można polecić miłośnikom dobrej i niegłupiej akcji oraz tym, którzy choć raz w życiu chcieliby się poczuć jak superbohaterowie obdarzeni niezwykłymi mocami.



Początek drogi dla podróżników w krainę psioników. Na pewno warto też zajrzeć na www.ragesofsanity.com

PC | PSX | N64 | DC | A

Sanity: Aiken's Artifact
Nadnaturalna Akcja

129 zł | Fox Interactive / IM Group | 1-wieloos.

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, akceler. 3D
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

+ Bardzo ciekawy pomysł na grę, wspaniała grafika i muzyka od rocka po techno

– Jeżeli ktoś nie wierzy w nadprzyrodzone moce, może mieć kłopot w wejściem w klimat gry

W świecie opanowanym przez dysponujących nadnaturalnymi możliwościami Psioników nikt nie może czuć się bezpieczny

5

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Mijają lata, na rynku królują kolejne tytuły, lecz serca graczy wciąż pałają miłością do nieśmiertelnego COMMAND & CONQUER. Pojawienie się RED ALERT 2 niewiele zmieni – Westwood pozostanie mistrzem w kategorii RTS



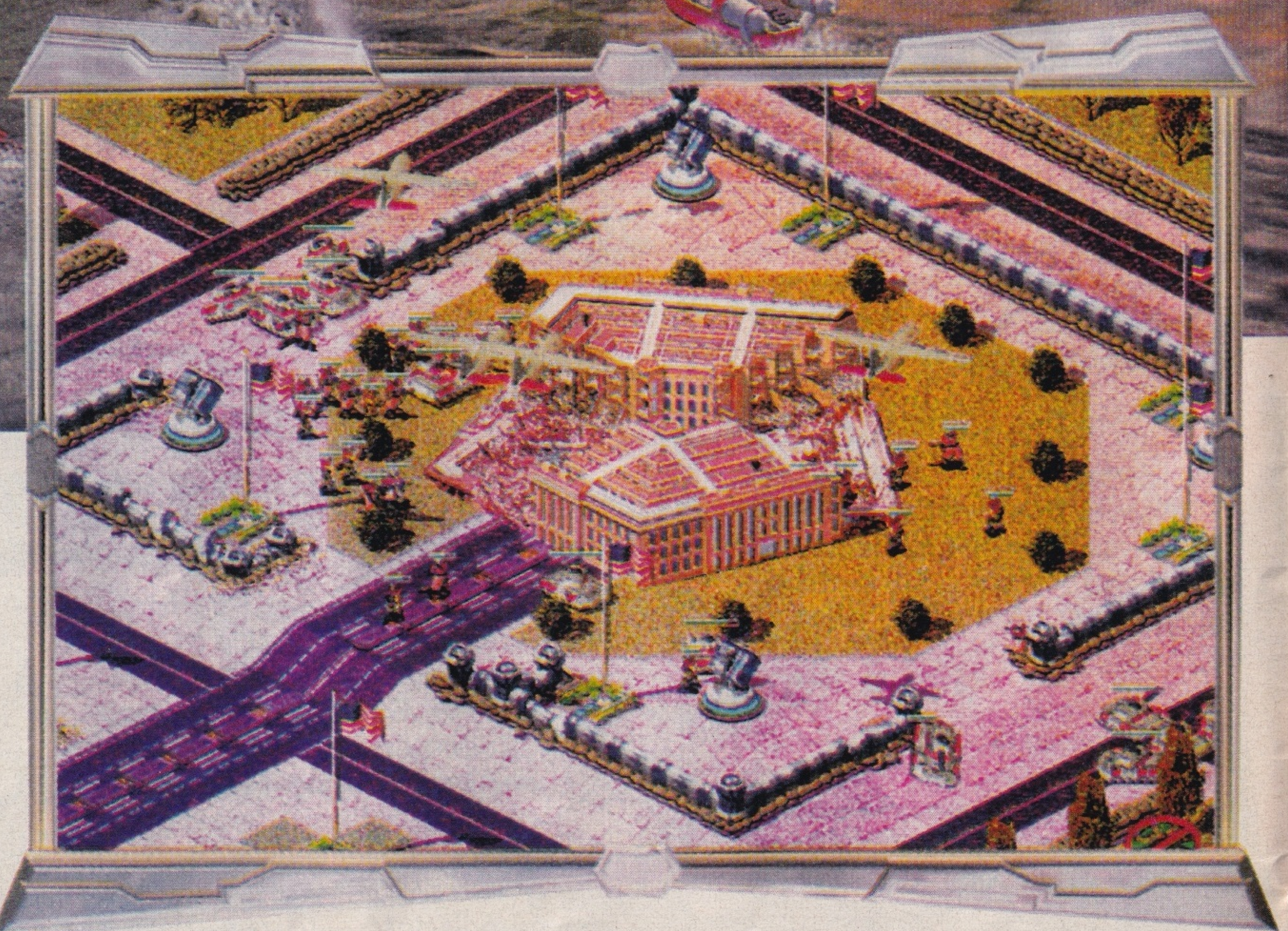
Pierwsza część RED ALERT była wstrząsem dla wszystkich konserwatywnych historyków. Wreszcie ktoś odważył się ujawnić, że to nie Hitler, a Józef Stalin wywołał drugą wojnę światową. Jednak Alianci, wspierani przez bogate Stany Zjednoczone, po długich i ciężkich bojach pokonali Sowietów. Następnie osadzili na moskiewskim tronie lojalnego Aleksandra Romanowa i... przestali interesować się Wschodem. To był błąd. Nowy władca, potomek ostatniego cara Rosji, miał imperialistyczne zapędy we krwi. Pozorując błogi i sielski rozwój swego kraju przygotowywał zemstę. I gdy zgromadzony przez niego arsenał wydał się mu dostatecznie duży, zaatakował. Stany Zjednoczone padły na kolana i słały błagalne depesze do zachodniej Europy. Ta postanowiła włączyć się do wojny.

RED ALERT 2 jest klasycznym RTS-em, powstałym w drodze ewolucyjnych zmian popularnego C&C: TIBERIAN SUN. W grze nie zobaczysz więc ani efektownego trójwymiaru rodem z GROUND CONTROL, ani elementów RPG, jakie wprowadzili twórcy INVICTUS-a, ani rewolucji w postaci nowatorskiego systemu sterowania jednostkami. **Kolejne misje rozgrywają się wedle ogranego schematu: znajdź miejsce na bazę, wybuduj ją, wyzbieraj surowce i stwórz wielką armię, po czym hajda na wroga!** Nie znaczy to jednak, że najnowszy produkt Westwood jest grą nudną. Wręcz przeciwnie – autorzy RED ALERT 2 zadbali, by gracz nie nudził się nawet przez chwilę.



W grze dostępne są dwie strony konfliktu – Sowieci i Alianci. Na potrzeby każdej z nich opracowano dziesiątki niezwykle atrakcyjnych jednostek bojowych. I nawet te tradycyjne, takie jak piechota czy czołgi, są czymś więcej niż tylko mięsem armatnim! Żołnierze z Zachodu dysponują ponadto szalenie niebezpiecznymi delfinami, których wzmocniony głos jest w stanie niszczyć statki, eksperymentują z światłem laserowym, pogodą oraz upływem czasu. Co więcej, ich „rakietowcy" posiadają odrzutowe plecaki umożliwiające unoszenie się w powietrzu. Rosjanie za to mają znakomite czołgi – najwyraźniej sława „pancernych" konserw dotarła również do Westwood. Ich sterowane przy pomocy fal mózgowych ośmiornice sieją strach na morzach, zaś specjaliści od telepatii i materiałów wybuchowych budzą przerażenie podczas działań lądowych. Dodatkowo opanowana do perfekcji technologia Tesli umożliwia Rosjanom rażenie przeciwników poprzez emisję silnych impulsów elektrycznych. Spore wrażenie robi też dostępna w późniejszych misjach broń nuklearna, zdolna niszczyć wielkie połacie terenu.

Bogactwo to uzupełnia jeszcze jedna wielka zaleta RED ALERT 2. Jest nią niemal perfekcyjne wyważenie wszystkich jednostek bojowych. Tam, gdzie Rosjanie mają przewagę, Alianci tracą, i na odwrót. **Zyskuje na tym strategia, a więc to, co stanowi sedno wszystkich RTS-ów.** Już nie wystarczy pchać wojska tam, gdzie coś się dzieje – trzeba być przygotowanym na atak z każdej strony, zarówno z ziemi, jak i z wody czy powietrza. Pozostaje strategiczne myślenie, przewidywanie ruchów przeciwnika i planowanie skutecznej obrony.



Kolejny kataklizm nadchodzi wielkimi krokami. Oto znów dwa mocarstwa stają do walki o panowanie nad światem. Szykuje się totalna wojna!

Nie tylko takie miłe stateczki będą atakowały Wielką Amerykę

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę C&C: Red Alert 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: W którym roku rozpoczęła się Zimna Wojna?



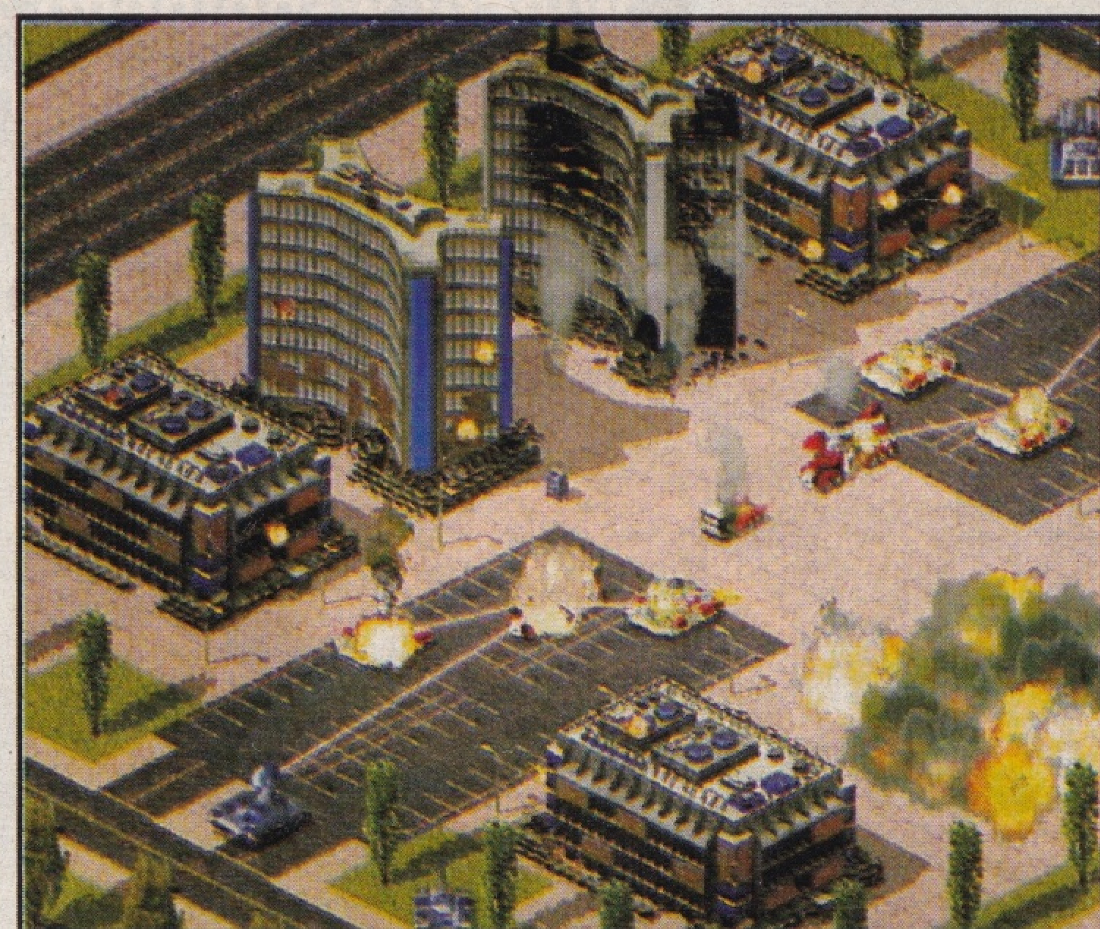
Lekko zmodyfikowana architektura Kremla równie dobrze służy jako centrum dowodzenia i baza atomowa



Grafika RED ALERT 2 nie poraża, no ale przecież nie można mieć wszystkiego. Prawda?



Jak widać dalej nie pozbyto się śniegów i mrozów



Odrobina techniki i człowiek się gubi. Zwłaszcza wojownik sowiecki przygnieciony potęgą braci zza Oceanu

Działania toczą się w miejscach, które znasz z rzeczywistości. Na ekranie zobaczysz walącą się Statuę Wolności, przeprowadzisz szturm na Pentagon i słynną twierdzę w Alamo, twoje rakiety otrą się również o Biały Dom czy wieżę Eiffla. Tereny walk są naprawdę piękne – nadmorskie hotele z basenami na dachach, fastfoody i potężne bloczyska w cudowny sposób kontrastują z wiejskimi domkami z pastwiskiem i półciężarówką u boku, z polami kukurydzy i bagnami opanowanymi przez krokodyle. **Wygląda to dużo bardziej swojsko niż pustawy Kosmos, który coraz częściej pojawia się w RTS-ach!** Szkoda jedynie, że graficy z Westwood w tak nieznacznym stopniu dopracowali wygląd RED ALERT 2. Pod względem oprawy gra ustępuje bowiem wielu najnowszym produktom gatunku. Szkoda!

Tym bardziej, że w ślad za nie najlepszą grafiką podążają też wstawki filmowe. Co prawda zrealizowane są w sposób profesjonalny i efektowny, jednak grzeszą infantylizmem. Rosyjscy dowódcy zostali w nich sportretowani w sposób na tyle komiczny, że na usta ciśnie się tylko jedno pytanie. I ta banda tłumoków posługujących się łamaną angielszczyzną chce walczyć przeciwko genialnym strategom Aliantów?

Obok realistycznej oprawy dźwiękowej na uwagę zasługuje też zmieniona nieco obsługa programu. Wprowadzono podział bocznego menu opcji na kategorie tematyczne. Starzy wyjadacze poczują się więc jak u siebie w domu, zaś niedzielni gracze skorzystają z nienajlepiej opracowanego trybu treningowego. **Wadą RED ALERT 2 jest też prostota rozgrywki. Misje przechodzi się dość szybko, a całą grę ukończyć można w 20-30 godzin.** To niewiele zważywszy, że dostęp do Sieci i do zastosowanego w grze trybu multiplayer posiada wciąż bardzo niewielu Polaków.

Jeśli RTS-y grasz jednak od czasu do czasu i szukasz w nich nie nowinek technicznych, a zwykłej przyjemności, z pewnością nie zawiedziesz się. Gra jest wciągająca! Nie czekaj więc ani chwili, tylko odpalaj komputer i do dzieła. Czas znów rozpętać wielką wojnę.



INFO

STRATEGIA WALKI

A oto kilka przykładów na to, jak mogą wyglądać Wielkie Stany po odwiedzinach czołgów ze Wschodu. Dobrze, że to tylko wymysł twórców gry RED ALERT 2









Ładna strona zawierająca materiały o grze i występujących w niej jednostkach. Autorzy zadbali nawet o forum dyskusyjne

PC | PSX | N64 | DC | A

C&C: Red Alert 2

Zimna Strategia

139 zł	Westwood / IM Group	1-8 graczy

Min: Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 350 MB HD
Zal: Pentium 300 MHz, 128 MB RAM

Grafika 4+ | Dźwięk 5 | Frajda 6

+ Znakomita zabawa, interesujące jednostki i lokacje, spore znaczenie strategii

– Gra jest zdecydowanie zbyt krótka, szkoda że grafika tylko ciut lepsza niż w Tiberian Sun

C&C: RED ALERT 2 to powtórka z rozrywki, ale za to z jakiej! Gra wciąga niczym bagna na radzieckich bezdrożach... 5

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

RUNE

Wikingowie! Ileż to gier o nich powstało! Ile jeszcze takich gier powstanie? Były strategie, przygodówki, RPG. Tym razem jest to gra mająca więcej wspólnego ze zręcznościówkami niż czymkolwiek innym

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać grę RUNE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywają się najbardziej znani bogowie staroskandynawscy?

Ten przemiły stworek niestety może pokrzyżować ci plany, więc lepiej go pożegnaj

RUNE jest bowiem grą akcji z niewielką ilością elementów przygodówki. Jest tu jeden główny bohater – młody Wiking Ragnar. To jego poczynaniami kierujesz i jego widzisz z perspektywy trzeciej osoby. Od razu po uruchomieniu RUNE nasuwają się skojarzenia z CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC. Podobny program graficzny, podobne przedstawienie bohatera, sposób walki, broń i przeciwnicy (zwłaszcza szkielety w obu grach wyglądają prawie tak samo). Jeśli zaś chodzi o schemat rozgrywki, to nasuwa się DIABLO. Podobnie jak tam, i tutaj chodzi przede wszystkim o tłuczenie potworów po łbach i przedostanie się do dalszych partii gry. Czy oznacza to, że RUNE jest kiepską grą? Raczej nie. **Bez wątpienia to gra prosta w swojej budowie, ale dająca dużo frajdy wszystkim tym, którzy tego typu rozrywkę lubią.**

Sercem RUNE jest z pewnością walka. Prowadzi się ją w sposób bardzo prosty, ale zarazem ciekawy. Tutaj gracz może wykonywać dwie podstawowe akcje – cios i zasłonę tarczą. A oprócz tego, wiadomo: skoki, bieganie, kucnięcie i tak dalej. W każdym razie zmagania i machanie bronią są tu bez wątpienia widowiskowe. Autorzy programu postarali się, aby starcia nie robiły wrażenia monotonnych. W grze Ragnar będzie musiał pokonać wielu różnych przeciwników, od gigantycznych krabów, poprzez złośliwe gnomy i gobliny, szkielety, aż do złych Wikingów, służących Lokiego – skandynawskiego boga wyklętego przez mieszkańców Asgardu. A co Ragnar ma do dyspozycji? Jakieś szesnaście rodzajów broni, miecze, topory, maczugi, młoty. Ponadto może także korzystać z broni improwizowanej. Okazuje się, że ucięta noga, pochodnia albo czerep paskudnego stwora również mogą służyć za oręż. Należy także wspomnieć o Runach. Mają one niebagatelne znaczenie w grze (i pewnie stąd tytuł). **Runy, czyli najstarsze pismo germańskie, są tutaj magicznymi kamieniami, stworzonymi przez Odyna, przywódcę bogów. Moc Runów jest potężna.** W grze wygląda to tak, że każdy rodzaj broni posiada inną runiczną moc. Tak więc Ragnar podczas swoich przygód może znaleźć rzymski miecz, którego ostrze na zawołanie staje w płomieniach, maczugę, która wysysa siły życiowe wrogów i przekazuje je właścicielowi oraz różnego rodzaju topory i młoty. Zasada jest taka, że każda z tych broni posiada jakąś nadnaturalną moc, ale żeby jej użyć, trzeba posiadać Runy. A ich moc, niestety, wyczerpuje się szyb-

Ragnar to posągowy chłop. Bijatyka to dla niego chleb powszedni


Ta piękna komnata świetnie nadaje się na mały pojedynek


No tak. Zło nie śpi. Na spotkanie z wrogiem zawsze trzeba być przygotowanym

ko. **Poza tym gra została skonstruowana tak, że każda magiczna broń jest najbardziej skuteczna przeciwko określonemu rodzajowi potworów.** Taki ognisty miecz to, na przykład, świetna broń na szkielety, które niewrażliwe są na zwykłe ciosy i, o ile nie zetnie się im głów, będą przez cały czas odradzać się i atakować. A podpalone robią kilka kroków i osypują się na ziemię. Broń, której ciosy odrzucają przeciwników do tyłu, jest natomiast świetna, gdy walczy się z całą hordą potworów naraz.

Dodatkowym elementem ubarwiającym walkę jest Furia. Otóż Ragnar jako kuzyn Berserkerów również posiada zdolność wpadania w Szał Bojowy. Kiedy w krótkim czasie pokona wielu wrogów, jego oczy zaczynają świecić upiornym, czerwonym blaskiem, a ciało przepełnia olbrzymia siła tak, że wojownik zamienia się w prawdziwą maszynę do zabijania.

Oczywiście RUNE nie ogranicza się tylko do machania mieczem. Miejsca, które Ragnar odwiedza, to różnorakie ruiny, twierdze, jaskinie i jeziora-lawy. Aby pokonać urwiska i przeskoczyć przepaście, trzeba wykazać się przede wszystkim sprytem i pomysłowością. Ponadto cytadele wroga i grobowce wypełnione zostały dziesiątkami pomysłowych pułapek, przy których te zastawiane na Indianę Jonesa to pestka. Są więc zapadnie, opadające z sufitu klatki, ruchome ściany, wysuwające się ostrza i wahadła, ogniste kule i wiele, wiele innych. RUNE nie wymaga, co prawda, od Ragnara takich zdolności akrobatycznych, jakie posiada Lara Croft, ale tak czy inaczej nie jest łatwo.

Dużą zaletą RUNE jest przepiękna grafika. Projekty lochów, pieczar i zniszczonych twierdz zapierają dech w piersiach. Są też miejsca bardzo malownicze, jak leżący na dnie morza drakkar, czy ruiny miasta, które pochłonęły fale oceanu. Grafika to mocna cześć programu. Trudno oceniać dźwięk i muzykę, gdyż efekty dźwiękowe pojawiają się rzadko. RUNE to przede wszystkim propozycja dla wszystkich tych, którzy chcą odpocząć od zagadek i puzzli, a dla odmiany powywijać toporem. Do tego najlepiej nadaje się opcja gry wieloosobowej. Przygotowano bowiem i klasyczne plansze na deathmatch, jak możliwość gry drużynowej. Zadbano też o miłe szczegóły: można złupić pokonanym wrogom broń, a w walce korzystać ze wszystkiego, co wpadnie w rękę.

Na zakończenie ciekawostka. Autorzy gry zapowiedzieli już powstanie systemu RPG (klasycznego, nie komputerowego), który ma nawiązywać do świata, w którym mieszka Ragnar. Będą więc Wikingowie, trolle, karły, magiczne Runy, Walkirie i skandynawscy bogowie – Odyn, Thor, Aegir, podstępny Loki, Vidar, Heimdall i wszyscy pozostali. Jest to interesujące o tyle, że wcześniej gry komputerowe były adaptacją klasycznych gier fabularnych. A teraz jest odwrotnie. Co z tego wyniknie?







Bogato ilustrowana strona pełna staroskandynawskich mitów, opisów bogów i ciekawostek dotyczących gry


Walka na miecze to podstawa. A jeżeli te metody zawiodą, pozostają pięści

PC | PSX | N64 | DC | A

RUNE
Wikingowa Akcja

159 zł	GOD / Play It	1-wieloos.

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 88 MB HD
Zal: Pentium III 450, 128 MB RAM, 650 MB HD

Grafika 6 | Dźwięk 4+ | Frajda 5-

(+) Wspaniała grafika, widowiskowa walka i ciekawe postacie

(−) Miłośnicy bardziej rozbudowanych gier mogą być zawiedzeni, że to tylko walka

Przerwa w myśleniu – czas na działanie. RUNE to gra o Wikingach, którzy żyli w czasach, gdy liczyło się tylko prawo pięści 5-

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać grę CLOSE COMBAT:IN! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kiedy ZSRR wypowiedziało Polsce II wojnę światową?

II wojna światowa raz jeszcze. Cykl CLOSE COMBAT cieszy się niesłabnącą popularnością, stąd numerek przy tytule – 5. Jak widać, twórcy gry sprytnie podzielili ten największy konflikt w historii na poszczególne etapy i zamiast jednej gry zrobili ich pięć. Póki co, oczywiście



Widok z lotu ptaka znacznie ułatwia zadanie. Już wiesz, gdzie pochowali się przeciwnicy. No to do boju!





Mapa okolicy, rodzaje uzbrojenia czy budowle do złudzenia przypominają realia II wojny światowej

CLOSE COMBAT
INVASION NORMANDY

Tak, jak mówi podtytuł gry, akcja tej części CLOSE COMBAT nawiązuje do sławnego D-Day i operacji „Overlord", w której uczestniczyły setki tysięcy żołnierzy Aliantów oraz tysiące pojazdów: okrętów, łodzi desantowych, samolotów. Jak zwykle w grach wojennych możesz objąć dowództwo zarówno nad siłami Aliantów, którzy dążą do przełamania niemieckiej linii obrony i wyswobodzenia Europy, jak i kierować wojskami Niemiec, które muszą po prostu atak odeprzeć. **Bez względu na to, którą stronę wybierzesz, czeka cię kilkadziesiąt (przynajmniej) godzin emocji, ciężkich walk i dużej frajdy, gdyż CLOSE COMBAT jest grą niezmiernie udaną.** Jest to jedyne w swoim rodzaju połączenie klasycznej gry strategicznej, rozgrywanej w turach, z RTS, gdzie liczy się zdolność szybkiego oceniania sytuacji i zdecydowanie.



Główny ekran gry to mapa strategiczna. Cały obszar został podzielony na regiony, pomiędzy którymi przesuwa się grupy zadaniowe, złożone z kilkunastu oddziałów. Tutaj także można rozdzielać wsparcie artyleryjskie oraz ustalać, które obszary powinny być zbombardowane.

Kiedy siły obu stron znajdą się na jednym obszarze, dochodzi do bitwy i akcja przenosi się na mapę taktyczną – szczegółowo narysowaną okolicę. Ta część to już praktycznie RTS. W danej okolicy możesz posiadać 15 jednostek. W grze występuje przede wszystkim piechota, ale są także czołgi, wozy pancerne, artyleria i jednostki specjalne, jak korpus inżynieryjny czy snajperzy. Sterowanie oddziałami jest bardzo proste. Co prawda umieszczono tu typowe dla RTS-ów narzędzia, takie jak możliwość zakładania punktów, przez które musi przejść dany oddział, tudzież możliwość łączenia kilku grup w większe oddziały. Ale tak naprawdę nie trzeba uciekać się do jakichś wymyślnych sztuczek czy skrótów klawiaturowych. Obsługa programu jest dziecinnie prosta, tak że zamiast zastanawiać się, jak wydać rozkaz grupie żołnierzy, można poświęcić cały czas i uwagę na pokonanie wroga. Jeśli chodzi o same bitwy, to CLOSE COMBAT 5 ma dwie zasadnicze zalety. Pierwszą z nich jest to, że autorom udało się zachować realia historyczne przedstawionych zmagań, ale przez to gra nie staje się bardzo trudna. Nawet ktoś, kto pierwszy raz zasiądzie do gry strategicznej, szybko połapie się, o co w niej chodzi. **A pieczołowitość wykonania gry i zachowania zgodności z faktami II wojny światowej widać na każdym kroku – wygląd żołnierzy, ich uzbrojenie, mapy okolic, projekty budynków i umocnień.** Od razu nasuwają się skojarzenia z takimi filmami jak „Szeregowiec Ryan" czy „O jeden most za daleko". Tu dochodzimy do drugiej wielkiej zalety gry. Jest nią mianowicie klimat. Już po kilku sekundach od rozpoczęcia bitwy gracz czuje się jakby faktycznie znajdował się na froncie – widok czołgających się żołnierzy, odgłos silnika jakiegoś wozu pancernego, który nadjeżdża zza budynku... i nagle odzywa się ciężki karabin maszynowy. Terkot wystrzałów odbija się echem po okolicy... Tak, emocje są tutaj wielkie i łatwo zrozumieć, jak czuli się żołnierze na chwilę przed bitwą, wiedząc, że za kilka minut rozlegną się strzały. Kto wygra? Ilu będzie przeciwników? Czy będą mieli wsparcie artylerii? Takie pytania będziesz sobie zadawał przed każdą potyczką. Tu

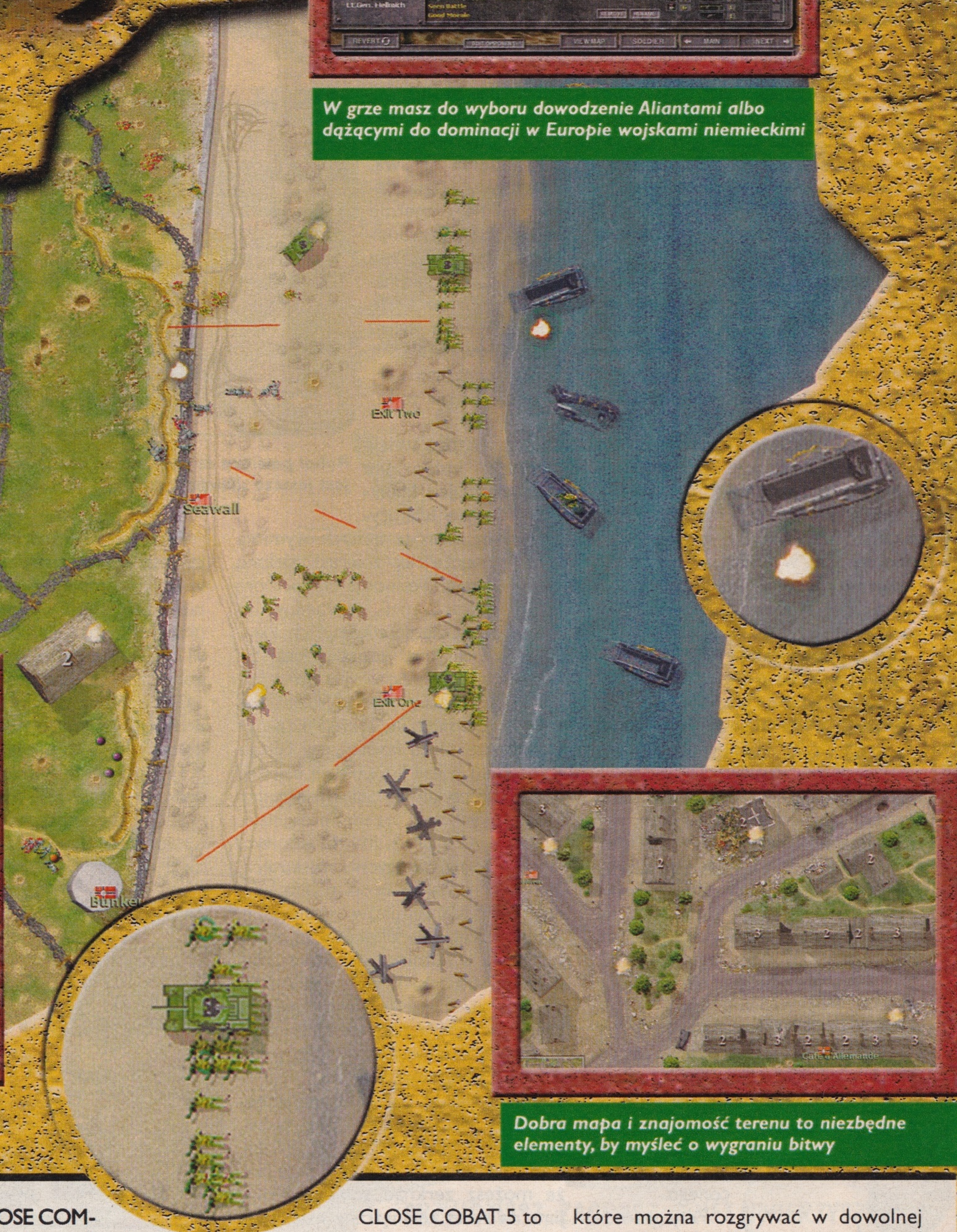




W grze masz do wyboru dowodzenie Aliantami albo dążącymi do dominacji w Europie wojskami niemieckimi



Jeżeli któraś ze stron znajduje się w dobrze zabezpieczonej kryjówce, walka może trwać nawet do wyczerpania amunicji





Gdy uda ci się opanować najważniejsze punkty strategiczne przeciwnika, wróg nie ma już żadnych szans



Dobra mapa i znajomość terenu to niezbędne elementy, by myśleć o wygraniu bitwy

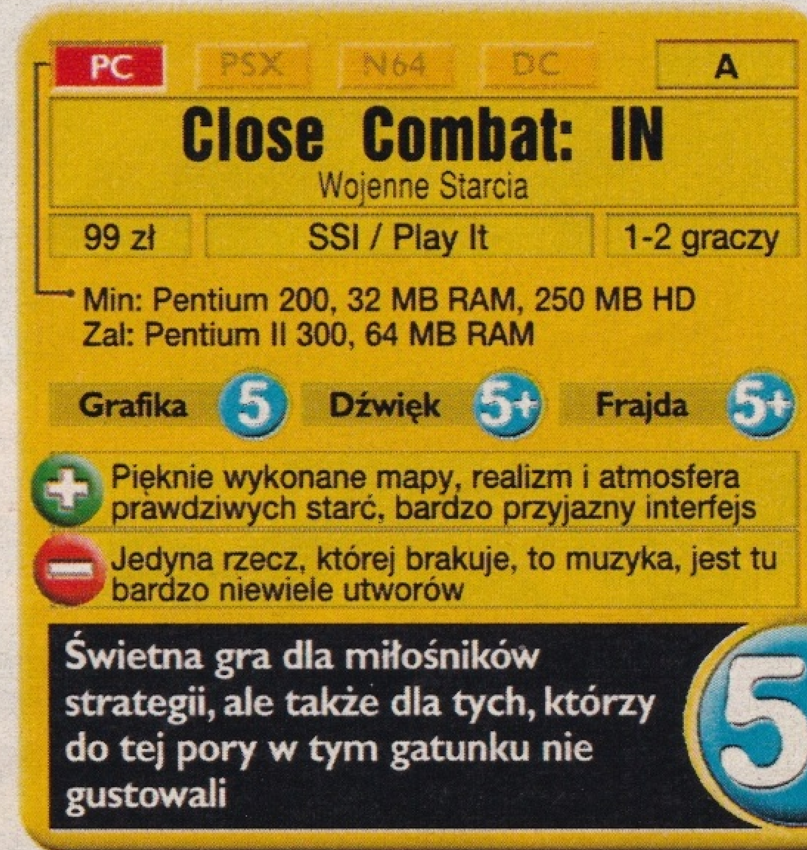
też należałoby wspomnieć, czym jeszcze różni się CLOSE COMBAT 5 od klasycznych RTS-ów. Otóż w innych grach wygrywasz bitwę, gdy zupełnie zniszczysz siły przeciwnika, a jego wioskę/bazę zrównasz z ziemią. Tutaj z kolei wygrywasz zasadniczo w momencie, gdy zdołasz opanować najważniejsze strategiczne punkty na mapie – są to mosty, skrzyżowania, wzgórza, kościoły i inne budynki, w których można się długo bronić. Na każdą misję przewidziany jest określony czas. Kiedy minie, gra podlicza punkty opanowane przez obie strony. Wygrywa ten, kto posiada więcej strategicznych lokacji. Oczywiście są także inne sposoby na wygranie potyczki. Można albo kompletnie rozbić siły przeciwnika, albo zmusić go do ucieczki (zdarza się to, gdy morale wroga opadnie poniżej pewnego dopuszczalnego poziomu). Poza tym jest jeszcze opcja rozejmu, na który można przystać albo go odrzucić.



Starcia wojsk w CLOSE COMBAT 5 to coś pomiędzy walkami w grach turowych, a w RTS-ach. Otóż wszystko odbywa się w czasie rzeczywistym, ale oddziały nie giną w zawrotnym tempie. W sytuacji, gdy żołnierze obu stron schronili się w zaroślach po dwóch stronach drogi, wymiana ognia między nimi może trwać nawet 20 minut i nie przyniesie rezultatów. Doskonale oddaje to realia walki na frontach II wojny światowej, gdzie faktycznie umocniony czy ukryty przeciwnik mógł walczyć i odpowiadać ogniem bardzo długo, a czasem nawet do momentu, gdy nie skończyła mu się amunicja. A właśnie! To kolejna część gry, o której jej twórcy nie zapomnieli. **Wojskom kończą się zapasy, amunicja, granaty i paliwo. Dlatego też trzeba często atakować lokacje, na których takie zapasy się znajdują.**

CLOSE COBAT 5 to cztery kampanie, z których każda łączy w sobie kilkanaście historycznych bitew i potyczek. Jest tu także kilka operacji, w które można zagrać w oderwaniu od pozostałych kampanii, a także kilkanaście bitew, które można rozgrywać w dowolnej kolejności. A kiedy się już zwycięży, od razu można zobaczyć, jak to wszystko wygląda z punktu widzenia drugiej strony. Naprawdę warto ruszyć do boju!





Tekst: Maciej „kpt. Szary Płaszcz" Jurewicz

EARTHWORM JIM 3D

Czy lubisz gry zupełnie pokręcone, psychodeliczne i pełne abstrakcyjnego humoru? Jeżeli tak, to bez robaka JIMA się nie obejdziesz



CLICK! AKCJA! W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę EARTHWORM JIM 3D i odlotową koszulkę! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile przeciętnie waży mózg dorosłego człowieka?

Znudziły ci się zwykłe gry, co? Wszystko w nich jest takie poważne, takie paskudnie normalne i takie logiczne, że aż się zbiera na mdłości, prawda? Pozwól zatem przedstawić sobie Jima.

Jim jest robakiem. Robakiem, któremu przydarzyła się prawdziwa życiowa tragedia: po zbyt nagłym kontakcie z krową (dojną) wylądował w szpitalu. Obecnie walczy o swoje życie i zdrowie, zwłaszcza psychiczne. I oto gra przenosi cię do robaczego mózgu, w którym jako superego Jima masz za zadanie uporać się z łotrami, których produkuje jego chora wyobraźnia. Musisz także odnaleźć złote wymiona przytomności. Obecnie znajdują się one w różnych zakamarkach zwojów mózgowych. Tak wymion jak i zakamarków jest wiele, czeka cię więc sporo roboty.

I pułapek. Nikt tak naprawdę nie wie, co potrafi wyprodukować jego wyobraźnia, a już nikt (z wyjątkiem producentów gier) nie jest w stanie wyobrazić sobie tego, co się lęgnie w mózgu robaka. Czasem są to straszliwe kurczaki, wybuchające jajka sadzone, granaty ręczne wielkie jak samochody, albo dziwni goście o przedziwnych żądaniach. Na przykład natkniesz się na pewnego majora, który zgubił majtki. Albo na Władcę Kluch, czyli Króla Korniszona, który bez twojej pomocy stanie się elementem hamburgera. Albo na Specjalną Bydlęcą Elitę. Albo na kogoś jeszcze bardziej pokręconego.

Przy pomocy klawiszy sprawiasz, że Jim się porusza: chodzi, biega, kuca, skacze, turla się, uderza głową, śmigłowcuje (lata), łazi po linie i chętnie strzela do wszystkiego, co mu się nie spodoba, albo spodoba mu się, bo kryje coś w swym wnętrzu. Głównym sposobem poruszania się Jima są jednak radosne pląsy.

Jest bardzo wiele rzeczy, które Jim znajduje i kolekcjonuje lub używa. Oprócz złotych wymion, najczęściej zbierasz zielone kulki. Podnoszą one poziom inteligencji, niezbędny do otwierania kolejnych lokacji. Inną ważną rzeczą jest Atomowe Zdrowie. Ponadto trafiają się niespodzianki, jak Dodatkowe Życie, Pump-pak (puszka hałaśliwej fasolki), czy Głowa Pełna Helu – jeśli Jim połknie balonik, to zacznie szybować całkiem wysoko. Do najfajniejszych przedmiotów należy oczywiście broń. Im głupsza, tym lepsza. Do najgłupszych i najskuteczniejszych rodzajów broni należą: Wyrzutnia Krasnoludków (kupisz ją w automacie, i nie za pieniądze, a waląc głową w automat), Groszkostrzał, Banamit, Straszak, Wyrzutnia Jaj, Apollo 13, Tasakowiec, no, wrogowie mają się czego bać. A ty musisz przede wszystkim pokonać Boba Złotą Rybkę, wówczas mózg będzie znowu twój.

Z Centralnej Psyche znajdziesz przejścia do czterech poziomów, przez które należy przebrnąć. Tu uzyskasz niezbędne informacje. Stąd także możesz zerknąć sobie z głowy Jima na świat zewnętrzny, naturalnie przez oczy.



Robal powraca ze zwiększoną siłą trzeciego wymiaru! Jest jeszcze silniejszy, szybszy i bardziej pokręcony!

Wszystko, co usłyszysz i przeczytasz w grze jest pełne humoru w stylu kompletnej głupawki, ale nie zrażaj się. Do pomocy masz przecież instrukcję obsługi gry. Jeśli chcesz się dłużej pośmiać, to ją koniecznie przeczytaj.

Gra odbywa się w świecie trójwymiarowej grafiki i dziwacznych kolorów. Czy to z joystickiem, czy przy pomocy klawiatury gra się dość wygodnie. **Jeśli natura obdarzyła cię specyficznym poczuciem humoru, to przygody Jima powinny ci się spodobać.**



Tego typu wizje można mieć tylko po ciężkim przeżyciu, jakim jest np. zderzenie z krową



Jim musi odnaleźć złote wymiona przytomności. Odzyska rozum i stanie się wielkim Superrobakiem!



Żarówiaste tło i bardzo kolorowe screeny to znaki charakterystyczne tej strony. A oprócz tego opis zabawy

PC	PSX	N64	DC	PL

Earthworm Jim 3D
Przygodowa Zręcznościówka z Wariackim Humorem

69 zł	Interplay / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 100 MB HD, 3D
Zal: Pentium 266, 64 MB RAM, 150 MB HD, 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
5-	4	4+

\+ Zwariowany pomysł i wiele możliwości działania, jakie daje trójwymiarowa grafika

− Niewielka liczba lokacji, specyficzny humor dla amatorów tego typu klimatów

Szalona zabawa w towarzystwie Jima i jego cokolwiek dziwacznych wizji powstających w jego uszkodzonym mózgu — **4+**

Tekst: Malwina „MAL" Kalinowska



Dreamcast™

MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI. .

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZALĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRĄŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

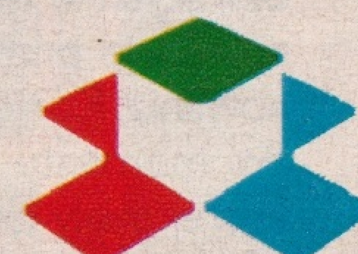
128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.



Dreamcast™

Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



Lanser.net®

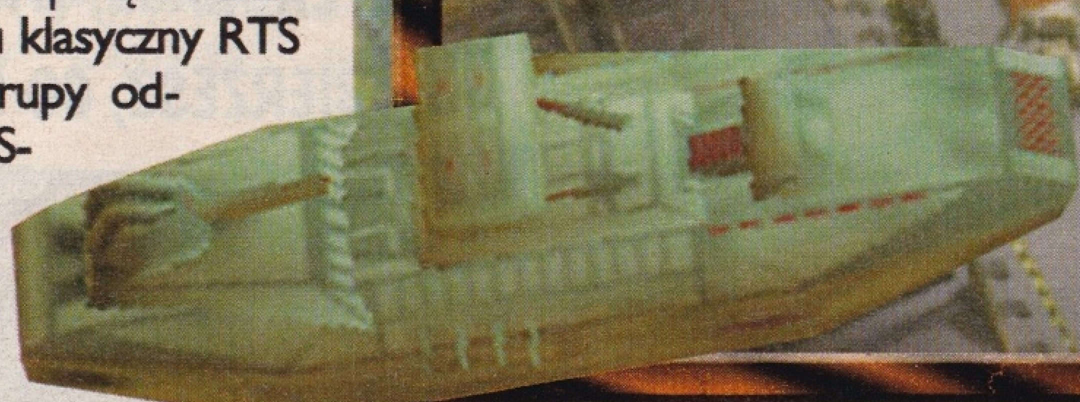
Wyłączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

THE OUTFORCE

Kosmos nigdy nie był bezpiecznym miejscem. W grze OUTFORCE też chodzi o kosmiczny konflikt międzyrasowy. Z jednej strony ludzie, z drugiej dwie wojownicze rasy Obcych

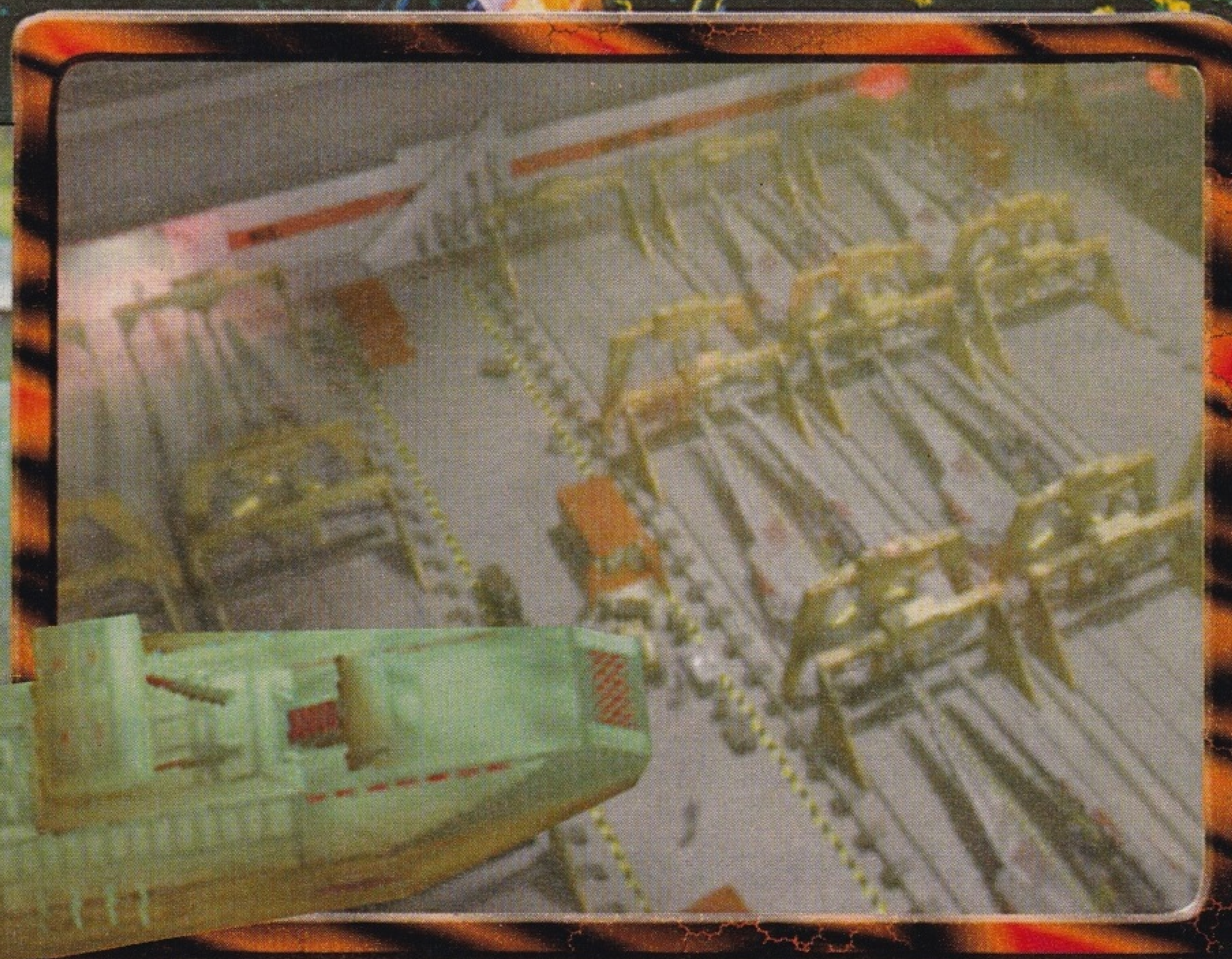


Jak widać, w dziedzinie Strategii Czasu Rzeczywistego nastąpił rozłam. Jedni próbują odświeżyć gatunek albo poprzez zastosowanie nowinek technicznych (grafika 3D, bajeranckie efekty, robienie superzbliżeń na jednostki), albo poprzez umiejscowienie akcji w nietypowym świecie (pod wodą, w kilku światach, pod ziemią, na orbitach planet), albo poprzez łączenie starego gatunku z innymi. I w tym miejscu pojawiają się gry turowe/RTS, RPG-RTS i inne nowości. Drugi przepis na RTS jest prosty. Trzeba zachować wszystkie stare zasady gatunku, a dodać ciekawy klimat. OUTFORCE jest przedstawicielem drugiej opcji. **Znajdziesz tu i budowanie baz kosmicznych, i drabinkę technologii, i tworzenie armii.** Graficznie też żadnych rewolucji – po prostu dobra robota, grafika częściowo 3D, z możliwością obrotu mapy, dokonywania zbliżeń i oddaleń miejsca akcji. Czy przez to OUTFORCE staje się grą kiepską? Niekoniecznie. **Jest to po prostu klasyczny RTS skierowany do pewnej grupy odbiorców – miłośników RTS-ów.** Po prostu. Czas przyjrzeć się OUTFORCE bliżej.



Kosmos. Wiek XXV. Uciekinierzy ze zniszczonej Ziemi zapuszczają się coraz dalej w przestrzeń. Wkrótce okazuje się, że Wszechświat wcale nie jest taki duży. **Ludzie napotykają na swojej drodze dwie obce rasy – Gobin i Crion. Obie nacje w niczym nie są lepsze od mieszkańców Ziemi.** Tak samo jak my potrafią nienawidzić i bać się wszystkiego, co obce oraz niezrozumiałe. Ludzie w tej sytuacji wykorzystują galaktyczny konflikt, zgodnie z zasadą, gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta, i osiedlają się na jednej z planet Gobina. Obcy, zarówno jedni jak i drudzy, są zupełnie zaskoczeni. W rozgrywce pojawił się trzeci gracz. **Dochodzi do trójstronnego konfliktu, wyniszczającego wszystkich biorących w nim udział.** Stąd też w końcu następuje przełom. Rozpoczynają się rokowania. Koniec wojny wydaje się bliski aż do momentu, gdy stacja kosmiczna, na której miały odbyć się rozmowy pokojowe, milknie i znika. Co się stało? Nie wiedzą tego ani Ludzie, ani Gobińczycy, ani wojowniczy Crion. Wszyscy oskarżają o sabotaż wszystkich i każdy każdego z osobna. Rozpoczyna się kolejna cześć konfliktu.

Jak ten problem wygląda dla gracza? Jak to, „jak"? Tak, jak to zwykle w RTS-ach bywa. **Zostajesz wysłany na pole bitwy i zabierasz się do dzieła.** Musisz zbudować statki inżynieryjne – Konstruktory. Dzięki nim postawisz kolektory energii słonecznej i stacje wydobywnicze na pasach asteroid. Zgromadzisz energie i zasoby, aby móc rozbudować swoją placówkę i w stoczniach zacząć produkcję okrętów oraz broni. **Kiedy złożona z myśliwców, bombowców i niszczycieli armada jest gotowa, ruszasz w przestrzeń, aby odnaleźć i zniszczyć przeciwnika.** Jak widać, w grze znajdują się wszystkie elementy



Hangar wypełniony myśliwcami Ziemian. Eskadra szykuje się do lotu bojowego



Wielkie statki i stacje kosmiczne to chleb powszedni kosmicznych RTS'ów

tak charakterystyczne dla Strategii Czasu Rzeczywistego. W każdej misji dostajesz nowy rodzaj pojazdu i możliwość tworzenia coraz to nowocześniejszych technologii – automatycznych dział laserowych, statków zwiadowczych, pancerników itd. Nie oznacza to, że OUTFORCE został pozbawiony jakichkolwiek innowacji. Są tu nowe pomysły i ciekawe rozwiązania. Dla przykładu – kutry. Średniej wielkości nieuzbrojone statki, które służą do holowania innych jednostek albo platform obronnych, stacji kosmicznych czy też znalezionych w przestrzeni wraków. Stacje skoków hiperprzestrzennych to kolejny, wart zauważenia pomysł. Wystarczy skierować do takiej bramy własne jednostki i uruchomić przejście. Wtedy armada, zamiast mozolnie pokonywać przestrzeń, od razu pojawia się w wyznaczonym punkcie, nawet na drugim końcu mapy. Jedyny problem to energia potrzebna do takiego skoku. Są też w OUTFORCE pomysły zupełnie nietrafione. Otóż, nie wiedzieć czemu, bazy otacza się tu normalnymi, metalowymi zasiekami. Trochę to niepraktyczne. No bo jak płot może uchronić stację zawieszoną w przestrzeni kosmicznej? Czy nie lepsza byłaby sfera pola siłowego, która ochrania placówkę ze wszystkich stron? I tu dochodzimy do ważnej kwestii. Otóż OUTFORCE, pomimo że przedstawia zmagania w Kosmosie, nie stało się grą w pełni trójwymiarową tak, jak chociażby HOMEWORLD. **Miejsce akcji jest tylko częściowo 3D. Statki kosmiczne mogą przelatywać nad lub pod sobą, ale już zasieki wroga czy pasy asteroid zostały umieszczone na jednej płaszczyźnie.** Kamera umożliwia obserwowanie gry albo z góry, albo z boku, jednak żadnej napotkanej przeszkody nie można ominąć, przelatując wyżej. Troszkę to wszystko upraszcza konflikt kosmiczny, który w końcu toczyć się może na kilku płaszczyznach. Trzeba się po prostu do takiego przedstawienia sytuacji przyzwyczaić.

Pod względem graficznym OUTFORCE został wykonany na przyzwoitym poziomie. Żadnych większych wpadek, ale też żadnych rewelacji. Jednostki kosmiczne zaprojektowano ładnie – widać ogień buchający z dysz, światła pozycyjne, ale jeśli ktoś marzy o możliwości dokonania takiego zbliżenia, aby móc dostrzec pilota w kokpicie, to jeszcze musi poczekać. **Jeśli chodzi o dźwięk, to czeka cię tu miłe zaskoczenie.** Gra jest bogato ilustrowana muzycznie – każda planasza to jakiś utwór. A muzyka towarzysząca kosmicznym zmaganiom to mieszanka rocka i melodii zainspirowanych muzyką z takich filmów, jak chociażby dobrze znany „Blade Runner".

Poza tym istnieje tu jeszcze opcja multiplayer, ale to chyba obecnie w grach RTS obowiązkowy element. W OUTFORCE gra się miło, również dlatego, że sterowanie jest tu bardzo proste. Autorzy postanowili zaoszczędzić graczom rewolucji w dziedzinie interfejsu i klawiszologii. Jeśli znasz WARCRAFTA czy COMMAND &CONQUER, to od razu będziesz wiedział, jak kierować jednostkami, jak łączyć je w grupy zadaniowe i przemieszczać po mapie. OUTFORCE to produkt przede wszystkim dla tych, którzy RTS-ów nie mają jeszcze dość i chcą trochę powojować w dobrze znanym im gatunku. Jeśli jednak ktoś zasmakował w grach typu HOMEWORLD czy GROUND CONTROL i myśli, że każda kolejna zabawa będzie tamte tytuły przebijać pod względem technologii czy grafiki, to może poczuć się rozczarowany.



Przed rozpoczęciem walki dobrze jest zapoznać się z możliwościami swojego statku



Zawieszone w przestworzach bazy to skomplikowane struktury wyposażone w najnowocześniejsze bronie



Jak widać, nawet w czasach Wielkiego Konfliktu nie zaniechano prowadzenia korespondencji

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

PC | PSX | N64 | DC | A

OUTFORCE
Klasyka w Kosmosie

99 zł	Adrenaline Games / Coda	1-8 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD

Grafika 4+ | Dźwięk 5 | Frajda 4+

+ Dość ładna grafika, kilka ciekawych pomysłów, prostota obsługi, dobra muzyka
– Kosmos nie jest w pełni trójwymiarowy! Ciekawych pomysłów mogłoby być więcej

RTS-y trzymają się nieźle, wciąż pojawiają się nowe produkty. Dla miłośników tego typu gier OUTFORCE będzie w sam raz

4+

Adres: www.outforce.com

Chcesz obejrzeć statki kosmiczne, poznać z bliska występujące w grze rasy? Koniecznie zajrzyj na tę stronę

JEDNOSTKI

CRION



Krążownik Kegger
Bardzo niebezpieczna broń, która strzela wiązką plazmy. Wróg nie ma szans



Niszczyciel Evron
Materializuje wystrzelone kryształy wewnątrz statków przeciwnika i niszczy je



Fusion Plant
Elektrownia fuzyjna, bardzo wydajna, ale niestabilna. Budować daleko od bazy



Solarpanel
Kolektor energii słonecznej, niezbędnej do uruchomienia bazy

GOBIN



IntoRoth
Krążownik wyposażony w potężny generator laserowy. Niebezpieczny dla bazy



Niszczyciel Zidra
Strzela żrącym kwasem, który przebija pancerze i niszczy je w drobny mak



Myśliwiec Gerdla
Mały i zwrotny, a do tego może wystrzeliwać pociski tyłem, czym zaskoczy wroga



Moduł Assault
Bardzo potężna broń, choć powolna. Można ją pokonać małymi jednostkami

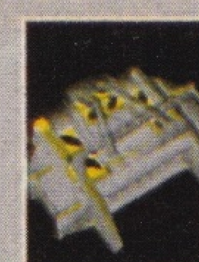
LUDZIE



Niszczyciel NBC
Niebezpieczny w starciu z mniejszymi jednostkami i systemami obrony bazy



Myśliwiec Drone
Najmniejsza jednostka w eskadrze. Bardzo szybka, ale bez siły ogniowej i tarcz



Moduł Centralny
Stąd zawsze startujesz. Buduje holowniki, myśliwce i konstruktory



Kamikaze
Mały i niebezpieczny. Eksploduje, gdy znajduje się w pobliżu wroga

SPIDER-MAN

INFO

Pająk na GBC!



Spider-Man przygotował też desant na przenośną konsolkę. Jeżeli więc nie masz PSX, a dalej chciałbyś pobujać się na pajęczej nici wśród wieżowców, to możesz wybrać wersję na GB. Na obrazku obok możesz podziwiać grafikę z tej właśnie wersji.

Pajęcze komiksy i filmy

Zeszyty opisujące przygody Zdumiewającego Człowieka-Pająka (czyli Petera Parkera) ukazują się nieprzerwanie od wielu lat i doczekały się już kilku animowanych ekranizacji. Szkoda tylko, że w naszym kraju nie cieszyły się one tak wielką popularnością... W 2002 r. na ekrany kin powinien trafić wysokobudżetowy obraz pt. „Spider-Man", którego reżyserem jest Sam Raimi, twórca cyklu „Evil Dead", a w roli Zielonego Goblina wystąpi w nim sam John Malkovich.





Na swojej drodze Spider-Man od zawsze spotyka wielu paskudnych przeciwników. Taki już jego los

Spider-Man i jego obcisły kostium jest znany nawet tym, którzy nie interesują się komiksem

CLICK! AKCJA

W konkursie CLICKA! możecie wygrać figurkę z komiksu SPAWN! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak naprawdę nazywa się Spider-Man?

W Nowym Jorku pojawił się ktoś podszywający się pod Spider-Mana i niszczący jego dobre imię. W rezultacie Parker staje się wrogiem numer jeden i dopóki nie zdemaskuje oszusta, nie może czuć się bezpiecznie na ulicach miasta. Ma bowiem przeciwko sobie już nie tylko złoczyńców, ale również policję.

Tak w wielkim skrócie przedstawia się fabuła gry. Mimo iż brzmi to nieskomplikowanie, zabawa oferuje mnóstwo nieoczekiwanych zwrotów akcji, które z pewnością przykują twoją uwagę.

Sama gra jest typową trójwymiarową zręcznościówką, ale dzięki temu, że jej bohaterem stał się człowiek-pająk, twórcom udało się z tego starego i, wydawałoby się, zużytego gatunku wykrzesać kilka nowych, oryginalnych elementów. Przede wszystkim bohater, dzięki pajęczym talentom, potrafi chodzić po wszystkim, nawet po ścianach i suficie. Do wielu pomieszczeń nie dostaniesz się inaczej, jak tylko korzystając ze swoich specjalnych mocy. Spider oczywiście posługuje się też pajęczyną, która jest dla niego tak charakterystyczna jak czerwono-niebieski kostium. Twórcom doskonale udało się przenieść ten element do gry. Używając pajęczej nici, możesz krępować wrogów, wznosić wokół bohatera ochronny kokon oraz oczywiście „latać" pomiędzy nowojorskimi wieżowcami. **Duże brawa należą się twórcom gry za wierne oddanie na ekranie komiksowego świata.** Ruchy Parkera i jego sposób walki zostały żywcem przeniesione z kart komiksu. Natkniesz się także na jego znanych wrogów, tj. Venom, Carnage, Dr Octopuss i Scorpion. W trakcie zabawy możesz na swojej drodze spotkać także Punishera, DareDevila oraz samego Kapitana Amerykę, którzy posłużą ci pomocą i dobrymi radami.



Grafika w grze nie jest może najlepsza, ale dzięki temu, że twórcy zrezygnowali z wielu widowiskowych elementów, całość chodzi bardzo płynnie i bez przestojów. Za to filmowe przerywniki pomiędzy etapami nie zachwycają, niestety, jakimś niesamowitym wykonaniem. Muzyka natomiast brzmi doskonale. Tytułowa piosenka z rockandrollowymi rytmami mogłaby stać się przebojem, a w samej grze wykorzystano też motywy skomponowane przez Apollo 440 i Sonicfusion.

W znajdującej się na płycie obszernej galerii możesz też obejrzeć wszystkie kostiumy, jakie w ciągu swej długiej historii nosił Spider-Man i zbiór okładek komiksów z ich opisami. Oczywiście większość z tych ciekawostek uaktywnia się po pomyślnym ukończeniu zabawy.

SPIDER-MAN to bardzo dobra gra. Powinna spodobać się wszystkim miłośnikom trójwymiarowych zręcznościówek, a dla wielbicieli Parkera stanowi wręcz pozycję obowiązkową.



Zielone paskudztwo myśli o tym, żeby pokonać Spider-Mana. Pomarzyć można...



Gra nie może obejść się bez sztuczek z pajęczyną, które podziwiają wszyscy



Bardzo ładna strona, na której znajdziesz mnóstwo screenów i wiadomości o ulubionym bohaterze



Buhuhu! Jestem Człowiek w Obcisłych Rajtuzach i zaraz wam pokażę

PC	PSX	GBC	DC	A

Spider-Man
Pajęcza Zręcznościówka

199 zł	Activision / Lem	1 gracz

● Wykorzystuje: Memory card

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	5	5

(+) Wierne oddanie w grze komiksoweo świata, wpadająca w ucho muzyka, galeria kostiumów

(−) Nie najlepsza grafika, filmiki pomiędzy etapami wykonano dość niedbale

Ci, którzy kochają komiksowego Spider-Mana, rzucą się na grę z okrzykiem radości, ci, co go nie znają, zachęci do bliższego poznania Pająka — **5**

Tekst: Rafał Olbromski

SPYRO
Year of the Dragon

Uwaga, proszę państwa! (orkiestra – tusz!) Przed nami nowe przygody smoka Spyro! Nowe przygody i ulepszony smok w jeszcze ciekawszym świecie!



Korzystając z umiejętności dmuchania ogniem, nasz smoczek może z pana ryby zrobić pysznego, smażonego karpia...

Kto zaprzyjaźnił się wcześniej z sympatycznym smokiem, ten się cieszy, a kto nie miał jeszcze okazji, ten może zacząć cieszyć się na zapas. Jest to bowiem jedna z najlepszych gier na PLAYSTATION, jakie tylko można znaleźć w naszym pięknym kraju. Już jej poprzednie wersje uważane były za dobre, ale teraz wprowadzono wiele nowych elementów, a rozgrywkę uczyniono bardziej dynamiczną. No dobrze, ale o co tam w ogóle chodzi?

Bohaterem, w którego wciela się gracz, jest fioletowy smok Spyro, niezbyt duży, ale zdolny do ziania ogniem, a także do wielu innych zaskakujących rzeczy. Poza tym Spyro jest bardzo ładny i zabawny, szczególnie kiedy rozpędzi się do cwału. Wszystkie sposoby poruszania się smoka są zresztą śmieszne, tak wizualnie, jak akustycznie. W tej grze bowiem słychać, jak bohater tupie, a nawet hamuje, jadąc na pupie. Bywa też, że dzięki nieuważnemu graczowi smok z rozpędu łupnie głową w ścianę! Nie ma się jednak czym martwić, Spyro ma twardy łebek.

Musi w końcu być twardym gościem, bo ma do wykonania trudne zadanie. Otóż paskudna czarownica Bianca wykradła ze Świata Smoków jajka, z których miały się wykluć małe smoczątka. **Spyro musi przeszukać całą krainę, oczyścić ją ze złych stworzeń, pomóc stworzeniom dobrym i przede wszystkim odnaleźć jajka. Z każdego z nich, z pomocą Spyra, wykluje się smoczątko.** Mają one własne imiona, każde maleństwo jest inne i tak urocze, że miałoby się ochotę natychmiast porwać je w ramiona i ucałować w pyszczek. Rzeczywiście, Spyro ma o kogo walczyć.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! możecie wygrać grę na PSX SPYRO 2 w komplecie z pokrowcem na CD! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: W kogo oprócz Spyro możesz wcielić się w 3 części gry?

Oprócz jajek, trzeba zbierać jeszcze klejnoty, niektóre ukryte w dzbanach, koszach i innych miejscach. Odpowiednia ich liczba wraz z magiczną pomocą świeżo wyklutego smoczątka umożliwia otwarcie portali do kolejnych lokacji. Jeśli na swojej drodze znajdziesz motyla zamkniętego w słoiku, to koniecznie wypuść go, niszcząc słoik. **Motylek ofiaruje ci dodatkowe życie. Dobrze jest też spotykać wróżki.** Ostatnia wróżka to punkt, od którego zaczniesz grę, jeśli zdarzyło ci się zginąć. Trafiają się też kupcy, od których można za uzbierane klejnoty kupować pożyteczne usprawnienia. Znajdziesz miejsca, które pozwalają skakać wyżej, latać wyżej i dzięki temu więcej zdziałać. Czasem jakieś zadanie wymaga nie tylko refleksu, ale i pomyślunku.



Wszystko to obsługuje się bardzo prosto... I dodano wiele nowości. **Tym razem świat gry jest naprawdę obszerny.** Musisz pokonać aż trzydzieści siedem poziomów, z których każdy jest o pięćdziesiąt procent większy niż w poprzednich wersjach gry. Zdrowo się nabiegasz, ale warto.

To jeszcze nie wszystkie nowości przygotowane przez producenta. Teraz Spyro, oprócz biegania i skakania, umie też zrobić salto, umie wspinać się, pływać oraz fantastycznie latać. Miewa także liczne okazje do prowadzenia przeróżnych pojazdów, w tym deskorolki, łodzi podwodnej i czołgu! Bywa, że jako wynagrodzenie za opanowanie pewnej umiejętności otrzymuje się od nauczyciela jedno z poszukiwanych jajek. Ale nie tylko to jest nagrodą. Często sama jazda wehikułem staje się czystą frajdą, tak dla smoka jak dla gracza. Mimo że pojazd ma tylko pomóc w wykonaniu konkretnych zadań, to chociażby jazda na deskorolce jest czymś zupełnie fantastycznym. Po opanowaniu techniki przekonasz się, że teren do jazdy jest tak najeżony przeszkodami, że wręcz latasz razem ze smo-



Hurra, hopsa, hopsa. To ja, kangurek i to bynajmniej nie Kao. Ale też fajny!



Powrót do przeszłości. Krowa – Wiking to groźny przeciwnik, strzelający mlekiem z wymion



Pingwina odeślij na Alaskę...



A oto miły kangurek Sheila



Nasz smok rusza do boju, a obok niego podąża wierny truteń...



Kosmiczna Małpa przyjdzie ci z pomocą



To nie Gonzo z Muppet Show, tylko paskudna wiedźma, która wychowała czarownicę Biankę



Uwaga, wielki zielony gumbas atakuje z prawej. Chyba nie wie, z kim się zmierzył...



Dzień dobry, panie Misiu... Ops, coś pan jest zagniewany... Może rozgrzać troszkę?



Nasz bohater ostro przyspieszył. Wszystko dzięki odrzutowej deskorolce



Długo oczekiwany moment: nasz Spyro doczekał się... małego smoczka w jaju!

kiem i to w szalonym i zwariowanym deskorolkowym tempie! Ani się obejrzysz jak odlecisz razem z telewizorem i fotelem!

Co, myślisz, że to już wszystkie nowości? A skąd! **Przy niektórych zadaniach będziesz miał okazję wcielić się w zupełnie nowych bohaterów:** Kangurka imieniem Sheila, Siłacza Bentleya, Kosmiczną Małpę. Każda z tych postaci porusza się trochę inaczej, ale szybko opanujesz wszystkie sposoby i nikt nie rozpozna w tobie smoka. Te przemiany bardzo urozmaicają zabawę.

SPYRO 3 jest grą zręcznościową, z której korzysta jeden gracz. Trzeba walczyć, zbierać przedmioty i wykonywać zadania wymagające refleksu. Pod wieloma względami jest naprawdę doskonała. Przede wszystkim dzięki trójwymiarowej grafice. Smok porusza się we wszystkich możliwych kierunkach, a ty obserwujesz swoją postać jak z kamery umieszczonej tuż za nią. Są też inne kąty widzenia. A wszystko, co zobaczysz, jest barwne i zupełnie bajkowe. Do tego dodano całkiem niezłą muzykę. Za to odjęto nudne, statyczne elementy odstraszające w większości gier zręcznościowych. Wszystko umieszczono w obszernym świecie, że prędzej się zgubisz niż znudzisz, bo zawsze jeszcze jest coś do obejrzenia.

Gra przeznaczona jest dla dzieci od lat trzech, które znają język angielski, albo mają cierpliwych rodziców, którzy przetłumaczą teksty. Bez rozumienia dialogów, które się czyta i słyszy, nie da się bowiem grać. Nie jest to zabawa RPG i nie ma mowy o przydługich (zwłaszcza dla dzieci) konwersacjach, ale jednak czasem coś musi być powiedziane. Na szczęście, jak niesie wieść, od połowy grudnia na rynku mają zacząć pojawiać się polskie wersje gier na PLAYSTATION.

I bardzo dobrze. Tym czasem – uczyć się języków...







PC | PSX | N64 | DC | A

Spyro: Year of The Dragon
Smocza Zręcznościówka

199 zł	Sony Poland	1 gracz

● Wykorzystuje: Memory Card

Grafika	6-	Dźwięk	5	Frajda	5-

+ Bardzo dynamiczna zabawa w świetnej oprawie graficznej

– Niby jest to tylko gra zręcznościowa, ale trudno się do czegoś przyczepić

Świetna zabawka, jedna z najlepszych gier dla... dzieci i dla ich rodziców. Nie nudzi i nie kończy się za szybko **5+**

Tekst: Malwina Kalinowska

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
WWII PACIFIC THEATER

Symulatory samolotów z czasów II wojny światowej stanowią świetne źródło tematów dla twórców gier. Dowodem na to CFS 2

Miłośnicy symulacji od wielu lat mogą cieszyć się kolejnymi wersjami doskonałego FLIGHT SIMULATORA oraz jego zmilitaryzowaną wersją nazwaną COMBAT FLIGHT SIMULATOR. Teraz na półki sklepowe trafił COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2: WWII PACIFIC THEATER – nowy sim samolotu z II wojny światowej.

Jak sama nazwa wskazuje, tym razem firma Microsoft chce zafundować ci udział w operacjach powietrznych, rozgrywających się nad Pacyfikiem w czasie II wojny światowej. Decydując się na tę zabawę, możesz zaciągnąć się (jako pilot myśliwca) do US Navy lub Japońskiej Imperialnej Marynarki Wojennej. Swoją karierę myśliwską zaczynasz w styczniu 1942 roku, w czasie, kiedy flota Stanów Zjednoczonych jeszcze nie otrząsnęła się po pogromie w Pearl Harbor, a siły japońskie właśnie rozpoczynają podbój Pacyfiku. Dla ciebie również rozpocznie się pracowity okres. Czekać cię będzie wiele niebezpiecznych i emocjonujących zadań. Większość z nich będziesz wykonywał z pokładów lotniskowców. Twoje misje polegają na zwalczaniu myśliwców przeciwnika, atakowaniu jego wypraw bombowych oraz osłanianiu własnych bombowców i torpedowców. Sporo uwagi będziesz musiał również poświęcić niszczeniu nieprzyjacielskich jednostek morskich i lądowych. Podczas swojej służby zasiądziesz za sterami (niestety) tylko siedmiu typów myśliwców. Będą to: Mitsubishi Zero (w dwóch wersjach A6M2 i A6M5) i Nakijama George oraz amerykańskie P-38F Lightning, F4F-4 Wildcat, F6F-3 Hellcat i F4U-1A Corsair. Niestety, autorzy gry zapomnieli o kilku innych, równie popularnych myśliwcach (np. P-40 Warhawk) czy też bombowcach nurkujących i torpedowych. Pamiętając jednak o taktyce twórców każdego symulatora samolotów, można spokojnie poczekać na odpowiedni dodatek. **Sercem CFS 2 jest kampania składająca się z ponad stu misji. Obejmuje ona działania wojenne na Pacyfiku w latach 1942-45.** Dzięki niej będziesz miał m.in. możliwość wzięcia udziału w japońskim ataku na atol Wake, bitwie o Guadalcanal, Wyspy Salomona czy też lądowaniu amerykańskich Marines na Okinawie. Wielu graczy zasmuci pewnie fakt, że kampania w CFS 2 nie jest dynamiczna. Choćby nie wiem jak sumiennie wypełniać zadania, nie da się wygrać wojny walcząc po stronie Japonii. Historii się nie zmieni. **Kampania nie traci jednak nic ze swojej atrakcyjności. Misje są bardzo ciekawe i pozwalają wczuć się w atmosferę tamtych walk.** Dodatkową atrakcję stanowi niewątpliwie fakt prowadzenia działań z pokładów lotniskowców. Samodzielne lądowanie na lotniskowcu postrzelanym jak sito Wildcatem dostarcza równie dużo wrażeń, co niejedna walka powietrzna. Tym, dla których manewr ten może stanowić zbyt duże wyzwanie, autorzy gry zostawili jednak możliwość automatycznego lądowania.

Oprócz kampanii, masz jeszcze możliwość gry w trybie quick combat, single missions, training i multiplayer. Pierwsza opcja pozwala na szybkie skonstruowanie







Twórcy położyli duży nacisk na realizm symulacji, więc modele lotu samolotów odwzorowano perfekcyjnie

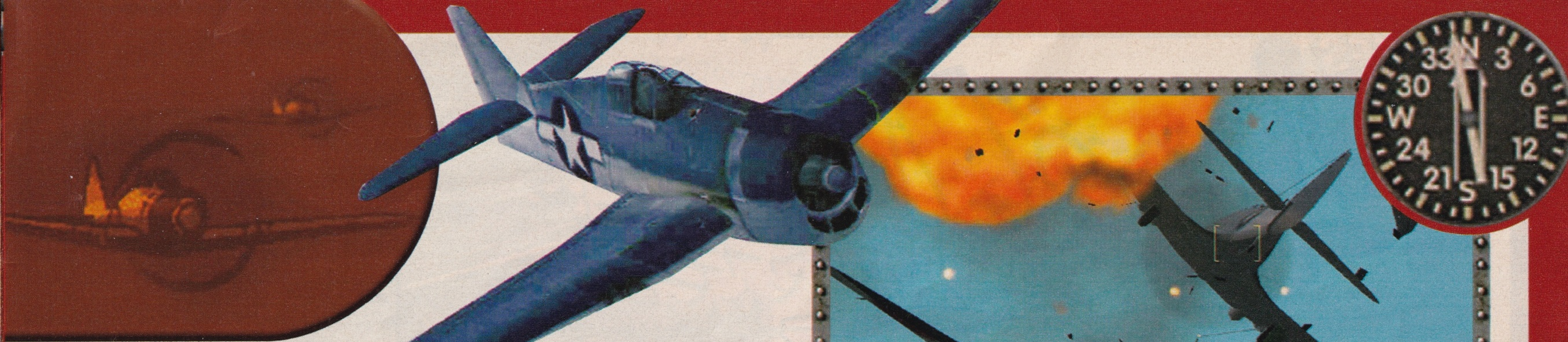




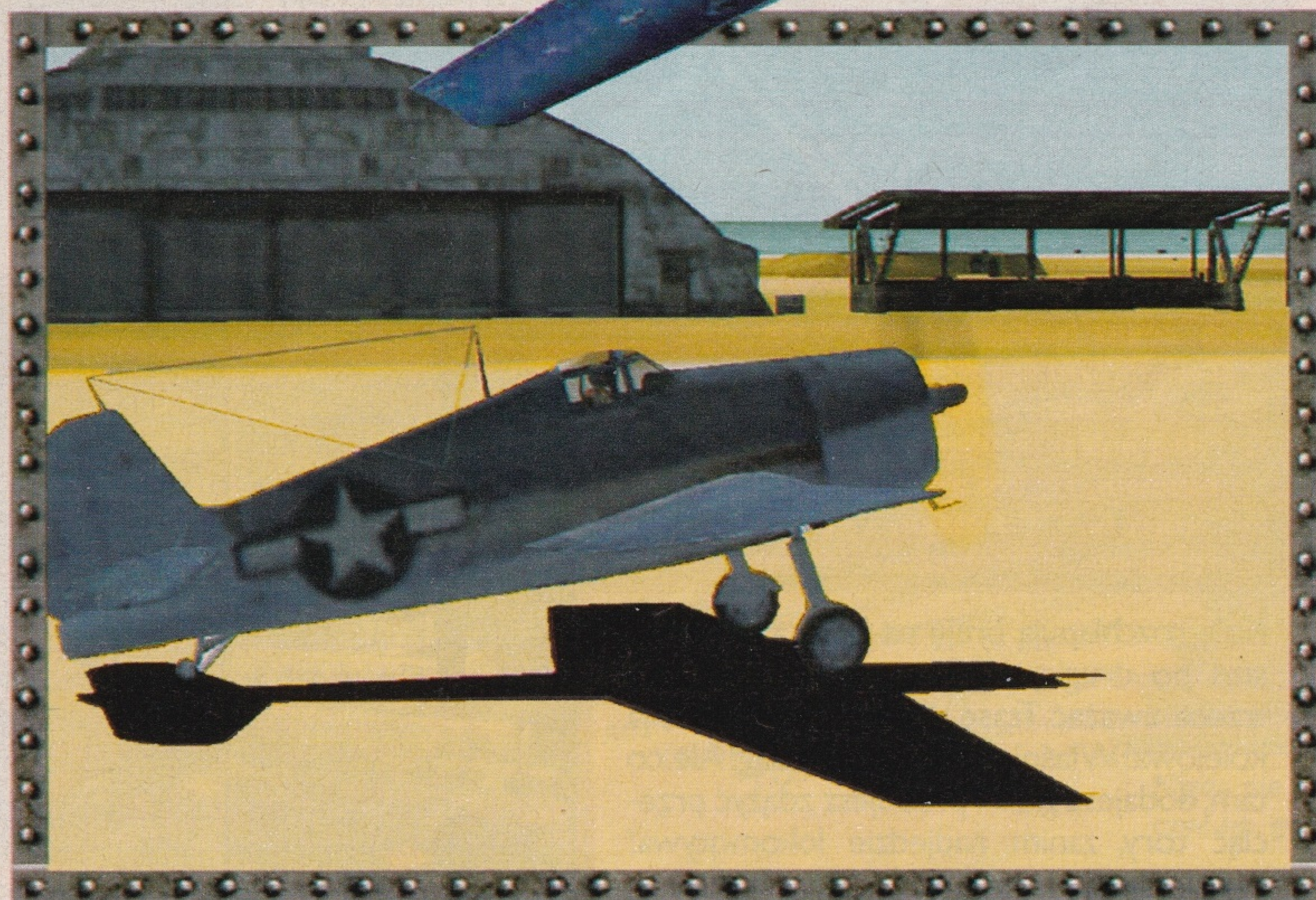
Wspaniała grafika, jaką zastosowano w grze, pozwala dostrzec wiele szczegółów wyglądu samolotów



Lądowanie na lotniskowcu wymaga dużej koncentracji



Dzięki sztucznej inteligencji przeciwnicy i sojusznicy aktywnie uczestniczą w walce i atakują twoje jednostki tak, jakby kierowali nimi ludzie



Aby zwycięsko wyjść z opresji, musisz mieć spore umiejętności pilotażu. Dlatego mniej wprawni gracze powinni najpierw trochę poćwiczyć

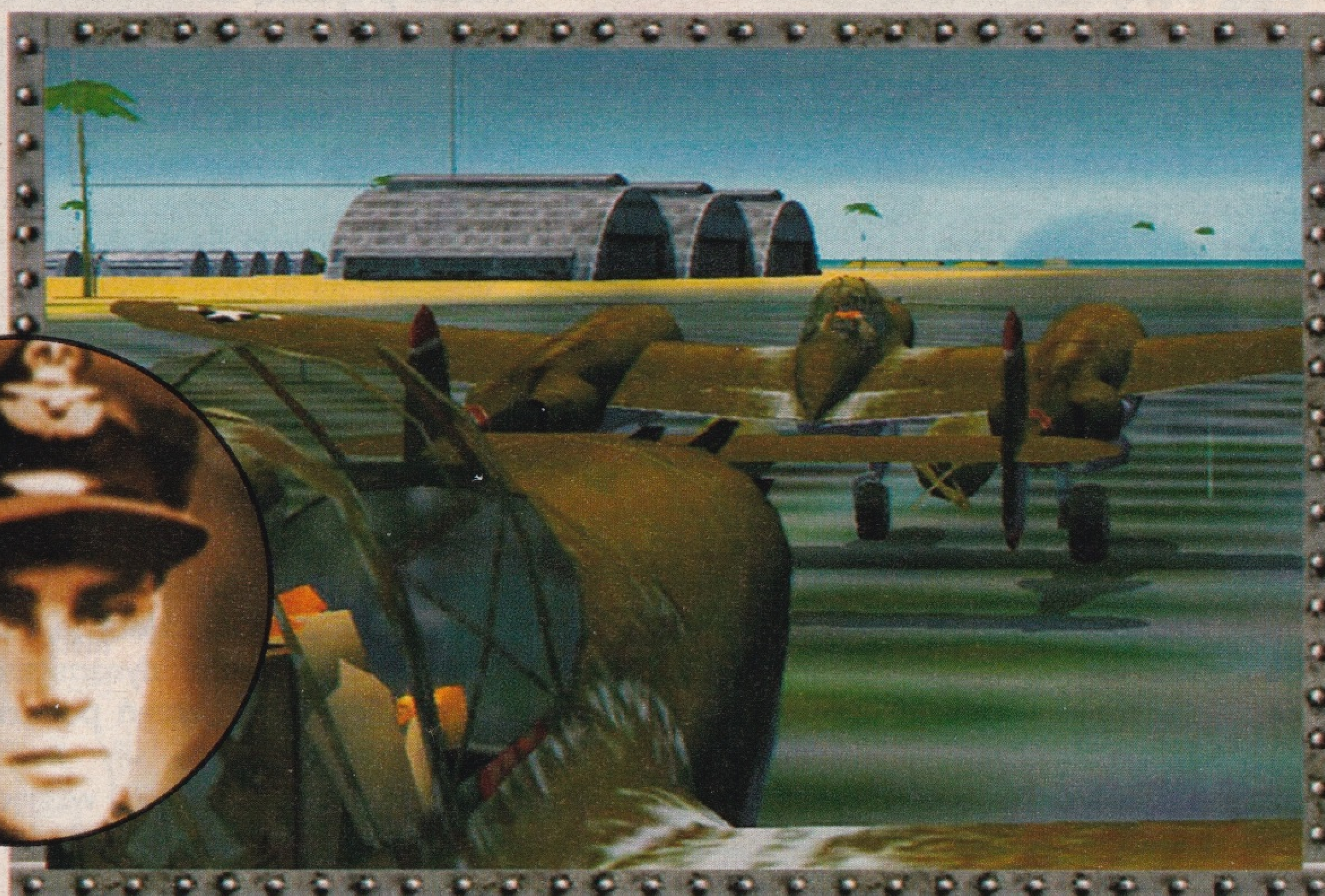
powietrznego starcia w dowolnej konfiguracji. Single missions to kilkanaście misji opartych na wydarzeniach historycznych. Pozwolą ci one przeżyć najbardziej emocjonujące wydarzenia tej wojny. Treningi to część obowiązkowa dla wszystkich, którzy mają niewielkie doświadczenie w powietrznej walce. Zdobyte w nich umiejętności pomogą ci przetrwać pierwsze misje bojowe. **Oprócz gry pojedynczej CFS umożliwia również zabawę w Sieci.** Dla wszystkich, którym nie wystarczą misje stworzone przez autorów gry, dołączono edytor misji. Dzięki niemu można samodzielnie zmontować powietrzno-morską bitwę.



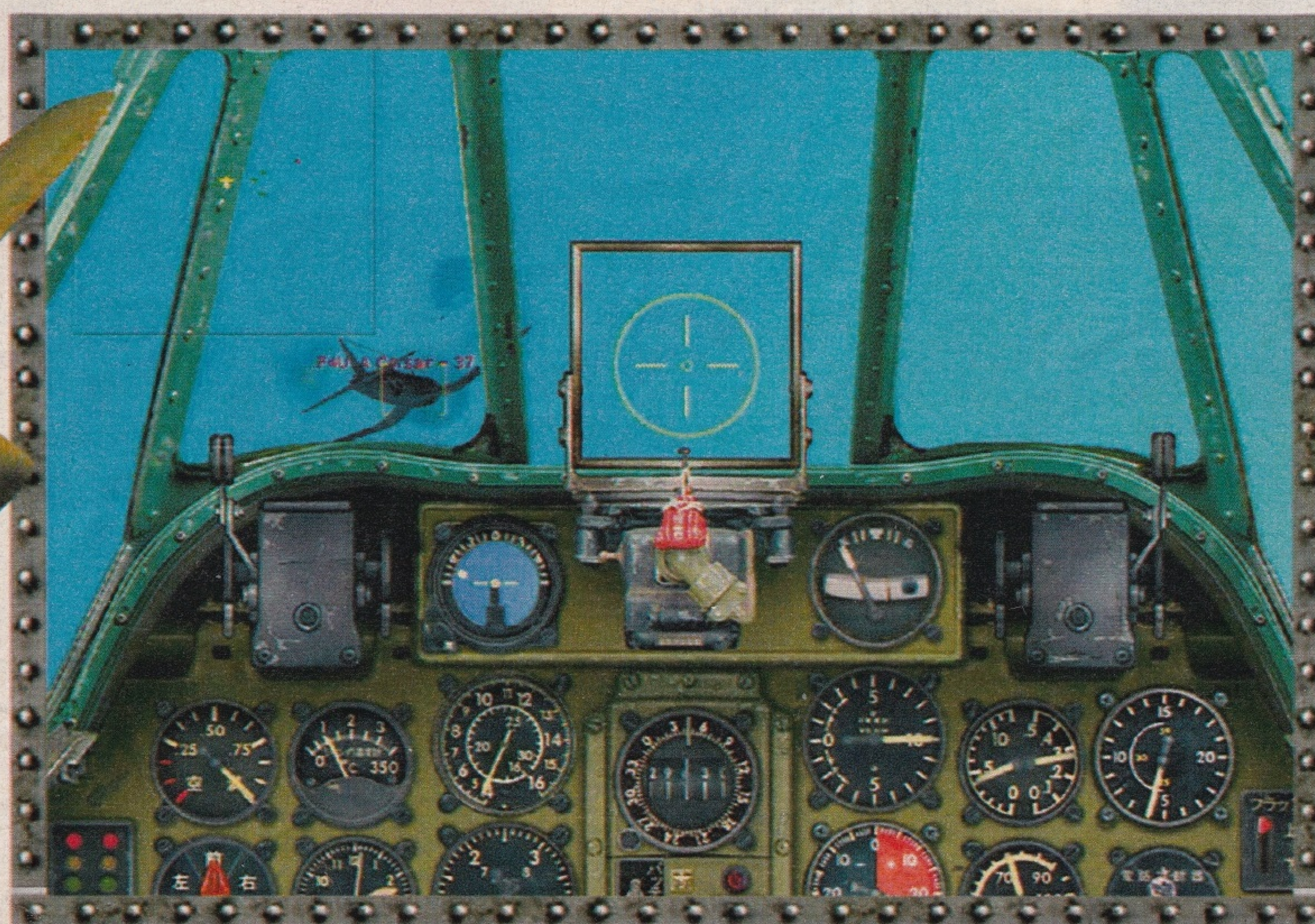
Podobnie, jak w poprzedniej wersji, również teraz autorzy położyli bardzo duży nacisk na realizm symulacji. **Modele lotu wszystkich samolotów zostały odwzorowane perfekcyjnie.** Każdy z nich ma swoje charakterystyczne cechy, o których należy pamiętać podczas walki. **Odwzorowano chyba wszystkie systemy, jakie posiadały samoloty z II wojny światowej.** Po ustawieniu modelu symulacji na realistic samo latanie jest już niezłym wyzwaniem. Aby jednak nie wystraszyć nowicjuszy, nowy CFS można w pełni dostroić do umiejętności każdego gracza. **Na bardzo dobrą ocenę zasługuje również praca, jaką włożono w przygotowanie sztucznej inteligencji. Przeciwnicy i sojusznicy nie są w czasie walki jedynie statystami.** Swoje zadania wykonują agresywnie, jakby byli kierowani przez ludzi. Natomiast zbyt często zdarzają się kolizje w formacjach sojuszników. Szczególnie dotyczy to atakujących bombowców nurkujących.

Bardzo mocną stroną nowego CFS jest grafika. Modele samolotów i okrętów są perfekcyjnie wykonane. Przy malowaniu samolotów nie zapomniano nawet o śladach eksploatacyjnych. Celny ogień przeciwnika pozostawia na kadłubie i skrzydłach liczne pamiątki. Z dużą dbałością o szczegóły odwzorowano także teren, nad którym rozgrywają się walki. Aby się przekonać o jakości pracy projektantów, wystarczy popatrzeć na zamieszczone na tych stronach obrazki. Wszelkie odgłosy walki (wybuchy, strzały itd.) oraz rozmowy pilotów są bez zarzutu i nadają grze niepowtarzalny klimat.

Perfekcyjne odwzorowanie modelu lotu myśliwców z II wojny światowej, doskonała grafika i niepowtarzalny klimat kampanii to główne zalety nowej gry. Dzięki możliwości odpowiedniego dawkowania poziomu trudności jest to gra dla wszystkich miłośników lotnictwa!



Zapinasz pasy, sprawdzasz po raz ostatni parametry maszyny i za chwilę wzbijesz się w przestworza. Czy to nie cudowna perspektywa?



Gdy namierzysz samolot wroga, nie zastanawiaj się ani chwili. Po prostu otwieraj ogień i strzelaj ile sił w nadgarstkach

Wszystkie samoloty wykonano bardzo starannie





Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

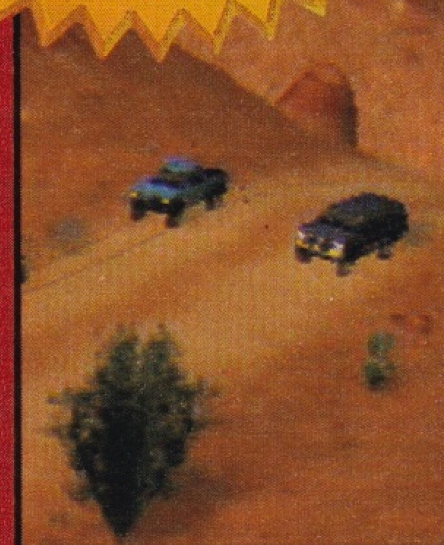
TEST

4 x 4 evolution

Jesteś znudzony schematycznymi wyścigami? Masz już dość jeżdżenia w kółko po nudnych torach? Małe samochody już cię nie bawią? W takim razie przesiądź się do większych maszyn i odpal 4 x 4!

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać grę 4x4 EVOLUTION! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: W ile kół wyposażony jest samochód?





Jazda przez pustynie, ściganie się w tryskającym spod kół błocie czy też pościgi po amerykańskich autostradach to tylko niektóre atrakcje gry. Więc nie zastanawiaj się ani minuty, tylko wskakuj do swojej nowej maszyny i pędź ile sił w rzężącym od przegrzania silniku

Wygląda na to, że twórcy 4 X 4 EVOLUTION byli już znudzeni tym wszystkim. Dlatego też stworzyli grę, która łamie zasady. **Rajd, w którym nie musisz trzymać się toru. Wyścig nie superszybkich wynalazków, ale prawdziwych maszyn.** Samochodów terenowych, które nie utkną na byle przeszkodzie, nie zatrzymają się w błocie, przejadą przez wertepy i bezdroża. To nie żadna formuła. To wyścig ciężarówek i samochodów terenowych. Jest ich przeogromny wybór, od Nissanów i rożnych wersji Toyoty, po prawdziwe amerykańskie Dodge. A same rajdy? Też można wybierać. Jest więc Quick Race, czyli szybki rajd. Schemat wygląda następująco – wybierasz maszynę, ustalasz trasę i ruszasz. Druga opcja to Time Race, czyli jazda na czas, a trzecia to Career, która właśnie jest najciekawsza. W tym typie rozgrywki startujesz jako zupełny amator mający tylko kilka dolarów przy duszy. Wybierasz sobie samochód i ruszasz na trasę. Za każdy wygrany wyścig otrzymujesz nagrodę pieniężną. I tu trzeba podjąć trudne niekiedy decyzje, czy już kupować sobie nowy model samochodu, czy może pozbierać więcej forsy. A może by tak troszkę zmodyfikować własny pojazd? Opcji tego typu jest wiele, ale i tu trzeba uważać. W samochodzie można zmienić praktycznie wszystko, ale każda modyfikacja znacząco wpływa na zachowanie się samochodu na torze. Wstawiasz nowy, potężniejszy silnik? Świetnie, masz więcej mocy, ale teraz ważysz więcej. Ciężar umieszczony pod maską kiepsko wpływa na zwrotność półciężarówki.



Jazda po bezdrożach, ryk silników, ostra walka na wirażach to dopiero emocje!



Dzięki wskaźnikom umieszczonym w dole ekranu znasz na bieżąco parametry wozu



A rajdy? No cóż, wygląda na to, że to wyścigi bez reguł. Zasady są tylko dwie. Po pierwsze, musisz zaliczyć wszystkie bramki kontrolne. Po drugie, na mecie musisz być pierwszy. Poza tym możesz robić, co tylko ci się podoba. Oczywiście każdy rajd ma wyznaczoną trasę, ale nie bądź głupi! Nie musisz się jej trzymać! Jeśli tylko znajdziesz jakiś skrót – skorzystaj z niego. Jeśli dostrzegasz krótszą drogę, ale prowadzącą przez wertepy i wzgórza – śmiało, pamiętaj, że jedziesz potworem autostrad, a nie jakąś zabawką bogaczy. Trzeba przyznać, że to jedna z bardziej widowiskowych części gry – wspinanie się na wzgórza i wydmy oraz pędzenie po nich z pełną prędkością – skok, skok i jeszcze jeden... i już jesteś na następnej wydmie. Dalej błocko. Wpadasz w nie z impetem. Koła rozchlapują breję na boki, a ty już jesteś po drugiej stronie przeszkody. Dalej trzeba uważać. Trasę wyścigu przecina linia kolejowa! Właśnie nadjeżdża pociąg! Ale co tam, dodajesz gazu i próbujesz zdążyć przeciąć tory, zanim nadjedzie lokomotywa! Rozpędzasz się, miażdżysz szlaban i mkniesz dalej. To właśnie klimat 4 x 4 EVOLUTION!



Trzeba przyznać, że wszystkie trasy wyścigów są bardzo pomysłowo i świetnie wykonane graficznie. Pędzisz między zabudowaniami klasycznej amerykańskiej farmy, ścigasz się na złomowisku, na pustyni Nevada, po bazie wojskowej czy wokół otoczonego wzgórzami jeziora.

Naprawdę pomysłów twórcom gry nie brakowało. Czasem aż miło odłączyć się od gonitwy i trochę pozwiedzać, zdemolować otoczenie i sprawdzić wytrzymałość auta.

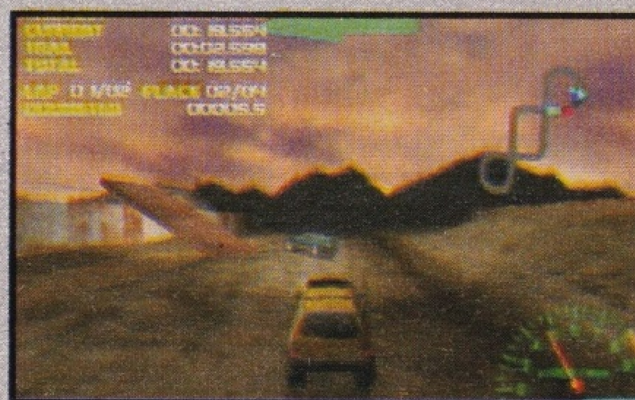
Graficznie 4 x 4 EVOLUTION stoi na bardzo wysokim poziomie. **Jedyne, czego grze brakuje, to bardziej dynamicznego systemu przeliczania zniszczeń pojazdów.** Czasem uderzysz z całej siły w jakąś poważną przeszkodę i... nic. Pod względem muzycznym jest już dużo lepiej. Szalonym rajdom towarzyszy szalona muzyka – dziki rock, składanka szybkich i rytmicznych kawałków. Nie można wyobrazić sobie lepszej ścieżki dźwiękowej dla takiej gry.

A zatem, jeśli znudziły cię schematyczne wyścigi i malutkie samodzodziki, to przesiądź się do EVOLUTION i mknij bez skrępowania po bezdrożach.

INFO

Równość, miłość i braterstwo!

Jeżeli masz PC, a twój kolega Macintosha lub Dreamcasta, to dalej możecie zmierzyć się wspólnie w grze wieloosobowej w 4 X 4 EVOLUTION! Koniec z dyskryminacją



Tak pięknie wygląda świat w wersji na Dreamcast...



... a tutaj nieco gorzej w odmianie na Mackintosha



Dla tych, co lubią się ścigać są tu modele samochodów, filmiki i mnóstwo informacji o wyścigach

PC	PSX	Mac	DC	A

4x4 Evolution
Jazda na 4 Koła

159 zł	Gathering of Develop./Play It	1-8 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, akcel 3D
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcel 3D

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5+

\+ Trasy rajdowe, brak zasad, duże pojazdy i klimat szalonej jazdy

− Grafika mogłaby być lepsza, brakuje przeliczenia zniszczeń w czasie rzeczywistym

Prawdziwe wyzwanie dla każdego twardziela lubującego się w pięknych krajobrazach i bestiach z napędem na 4 koła! 5

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Asterix i Obelix kontra CEZAR

Wszyscy lubią Asterixa i Obelixa, których znają z komiksów, kreskówek i z filmu fabularnego. Obecnie fani mogą nabyć elektroniczną maskotkę, czy jak kto woli, pamiątkę z kina – grę komputerową

To jeszcze jeden sposób na przeżycie przygód w Bretanii, którą właśnie najechał Cezar. Precz z najeźdźcą! Spotkasz się w wiosce Galów z Asterixem, Obelixem, Panoramixem i druidami. Razem nie dopuścicie do rzymskiej inwazji!

Gra zrobiona jest tak, aby możliwie najlepiej odtwarzała przygody bohaterów filmu. Do pokonania masz siedem lokacji: „Walkę na ryby", „Ucztę dla głodomorów", „Katapulty Cezara", „Zbieranie jemioły", „W cyrku", „Wyścig po mleko jednorożca" i „Straszliwy szyk". Objaśnienie tego, co jest do zrobienia, otrzymuje się zaraz po uruchomieniu lokacji. Czasem jednak warto zerknąć do instrukcji. Nagrodą za prawidłowe wykonanie zadania jest fragment filmu fabularnego „Asterix i Obelix kontra Cezar". Każda plansza to jedno zadanie w dość ograniczonej obszarowo lokacji.

Do wyboru są trzy poziomy trudności: łatwy, średni i ekspert. Ponadto możesz zdecydować, czy wolisz grać Asterixem, Obelixem, czy też wspólnie z kolegą prowadzić obie postaci jednocześnie, razem lub przeciwko sobie. Cokolwiek wybierzesz, będzie to typowa gra zręcznościowa, w której liczy się przede wszystkim refleks. W kolejnych lokacjach zwiększa się nieco poziom skomplikowania zadań, z czasem nie wystarcza bieganie i łapanie spadających przedmiotów. Trzeba dzielić uwagę. Czasem nieodzowne staje się wypijanie magicznego napoju Panoramixa. Bywa, że coś na ciebie leci, a ty musisz jednocześnie walczyć z legionistami Cezara. Są plansze, na których zadanie jest dość złożone, ale na rozwiązanie trzeba po prostu wpaść. To nie jest gra dla przyszłych genialnych strategów wojennych. Jeśli dostosujesz poziom trudności do swojego refleksu, zakończysz grę w jeden wieczór.

Bohaterowie gry przypominają filmowe postaci, grafika naśladuje scenografie. Jest ona trójwymiarowa i całkiem niebrzydka, „ale"... Sceneria miewa dobrze widoczne płaskie miejsca, czego nie udało się zatuszować ładnym stylem rysunku i miłą kolorystyką. Ponadto bohater biega „do przodu", „do tyłu" i na boki, ale oprócz skoku i akcji „uderz" nic już nie zdziała (nie wspina się, nie pływa, nie kuca, nie chowa się w krzakach). Gracz nie musi się uczyć skomplikowanej klawiszologii, ale i zabawy ma mniej. **Dźwięk w grze nie należy do najgorszych, uwzględniono np. śmiech świadków potknięć bohatera.** Jednak mniej frustrujące zdają się te lokacje, w których zadania wykonywane są bez udziału publiczności. Twórcom gry udało się też częściowo odtworzyć humorystyczny nastrój filmu.

ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR to coś dla miłośników tego filmu i komiksu. Jako oddzielna gra nie jest niczym wspaniałym. Chodzi w niej wyłącznie o to, aby wcielić się w niepokonanych Galów, których nie sposób nie lubić.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA!, firmy CD PROJEKT i wydawnictwa EGMONT możecie wygrać grę Asterix i Obelix kontra Cezar oraz komiksy Laury Cezara! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się aktor grający Obelixa w filmie fabularnym „Asterix i Obelix kontra Cezar"?

Nigdy nie jest za późno, by trochę poćwiczyć np. grzmocenie wroga pięściami

Życie w wiosce Galów wygląda na bezstresowe i nudne. Nawet kogut nie pieje

Hop, hop! Rzymianie, gdzie jesteście? Chcemy wam spuścić manto!

Nadszedł czas potyczki. Tylko gdzie się podział Obelix?



PC	PSX	N64	DC	PL

Asterix i Obelix kontra Cezar
Filmowa Zręcznościówka

69 zł	Cryo / CD Projekt	1-2 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, akcel. 3D
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcel. 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4-	3

\+ Wiele fragmentów filmowych, dość ładna grafika, możliwość gry w dwie osoby

– Słabo rozbudowany świat gry, banalne zadania, średnio udana ścieżka dźwiękowa

Gra dla tych, którzy szczególnie pokochali film „Asterix i Obelix kontra Cezar". Miłośnicy komiksu mogą poczuć się zawiedzeni 3+

Tekst: Malwina Kalinowska; Materiały graficzne wydawnictwo Egmont Polska, © Dargaud Editeur, Paris 1963, Gościnny&Uderzo

Disney's DINOSAUR

Dinosaur to kolejna gra Disneya oparta na wyprodukowanym przez wytwórnię filmie. Och...



Nie wszyscy bohaterowie gry mogą pokonywać wodne przeszkody

Akcja toczy się w epoce dinozaurów, a dokładnie w okresie Kredy, 144 miliony lat temu. W Ziemię uderza olbrzymi meteoryt i w wyniku wybuchu świat zamienia się w pustynię. Zwierzęta, żeby przeżyć, muszą znaleźć nowe miejsce zamieszkania. Trójka przyjaciół: brachiosaur Aladar, lemur Zini i pterodaktylka Flia wyruszają w taką właśnie podróż. Po drodze napotkają inne zwierzęta, które przyłączą się do nich i wspólnie wędrując, poszukają „nowego świata".

Historia, mimo że osadzona w pradawnych czasach, nie jest zatem ani nowa, ani oryginalna, jednak jej wykonanie zasługuje przynajmniej na uwagę. **Otóż DINOSAUR, podobnie jak TOY STORY, został w całości zrealizowany przy pomocy grafiki komputerowej.** Dzięki temu animatorzy mogli bardzo wiernie odtworzyć nie tylko Ziemię, ale również i zwierzęta, które zamieszkiwały naszą planetę 144 miliony lat temu. Efekt jest niesamowity.

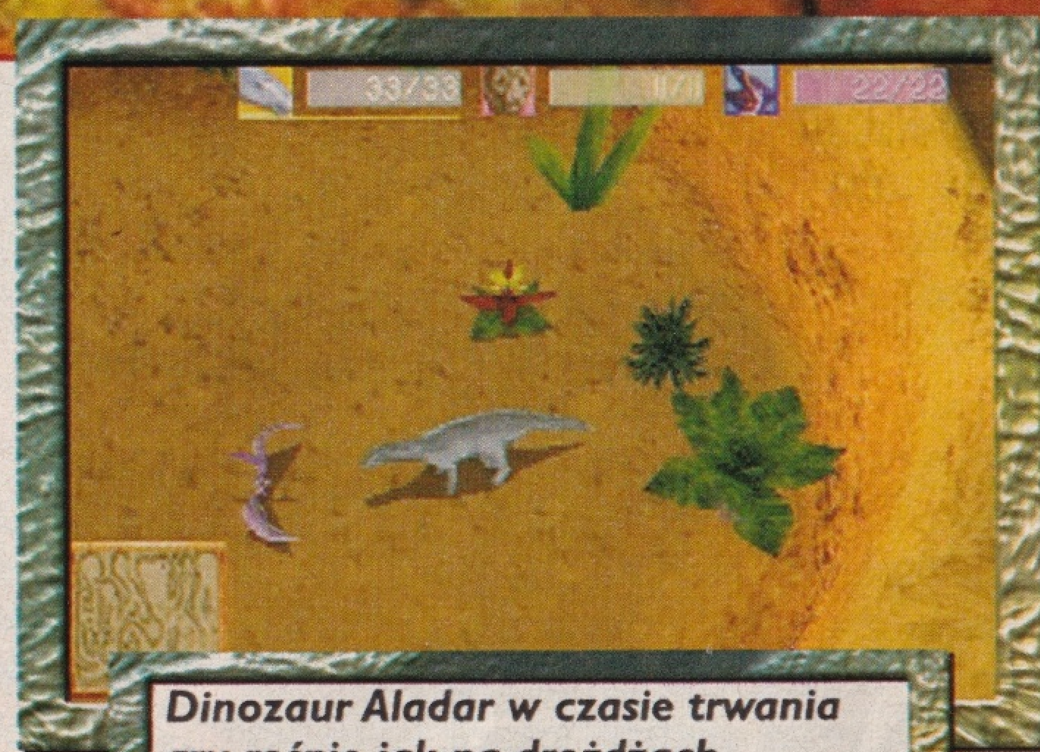
Sama gra jest wierną adaptacją filmu i powiela schemat produktów firmowanych przez studio Walta Disneya, w których poszczególne etapy oddzielane są fragmentami filmu. Niestety, w przypadku DINOSAURA animowane przerywniki są dużo lepsze od samej gry.

Zabawę rozpoczynasz, gdy główny bohater, tytułowy dinozaur o imieniu Aladar, jest jeszcze mały. Opiekują się nim Zini i Flia. Później Aladar staje się coraz większy, a przez to silniejszy. Podczas rozgrywki nie sterujesz jednak tylko nim, ale całą trójką wspomnianych wcześniej bohaterów. Każdy z nich charakteryzuje się innymi cechami – Flia może latać i dzięki temu dotrzeć do obszarów niedostępnych dla nikogo innego, Zini doskonale wspina się na drzewa, a Aladar jest silnym wojownikiem. **Mądrze wykorzystując talenty całej trójki, możesz bez problemu pokonać czyhające niebezpieczeństwa i przeszkody. Niestety, ten ciekawy pomysł nie został prawie wcale wykorzystany.** Za wyjątkiem kilku fragmentów większa część zabawy polega bowiem na eliminacji wrogich zwierząt, w trakcie której bohaterowie zostali połączeni w drużynę i nie są zdolni do indywidualnych działań. Co więcej, ponieważ poszczególne etapy różnią się miedzy sobą przeważnie grafiką, a nie zadaniami, po jakimś czasie zabawa staje się po prostu nudna.

Grafika nie zachwyca. Na postaci patrzysz z góry, ale są one tak niewielkie, że niekiedy wrogów odróżniasz po kolorze, a nie po kształcie sylwetki. Poszczególne plansze są do siebie podobne, a ich wykonanie również pozostawia wiele do życzenia. Przedstawiona na nich roślinność jest uboga, a kolorystyka monotonna.

Nie lepiej rzecz ma się z muzyką, która jest monotonna, i którą w pewnym momencie przestajesz w ogóle zauważać. Jednak największą wadę tej gry stanowi to, że nie ma jej polskiej wersji językowej.

Do jej pomyślnego ukończenia potrzebna jest jednak choć minimalna znajomość angielskiego, ponieważ bez niej nie będziesz wiedział, co masz robić w kolejnych etapach. Trudno też docenić encyklopedię, przedstawiającą poszczególne gatunki dinozaurów. Szkoda, że taki dobry pomysł nie przerodził się w równie dobrą grę.



Dinozaur Aladar w czasie trwania gry rośnie jak na drożdżach

Podróż po pustynnym krajobrazie nie należy do najprzyjemniejszych

Aladar może nieźle nastraszyć, zwłaszcza kiedy się uśmiechnie

INFO

Dinozaur na wszystkie konsole

Przygody dinozaura będą miały swoją premierę na wielu typach konsol. A oto jak prezentują się one graficznie



Filmowa jakość nawet poza animacjami (Dreamcast)



Piasek jakby bardziej żółty i ładniejszy w tej wersji (PSX2)



Najmniej efektowne na GBC



Ładna grafika, ale prawie wcale nie ma tu informacji o grze. Jest za to odnośnik do dinozaura na GB



PC | PSX | GBC | DC | A

Disney's Dinosaur
Prehistoria na PSX

199 zł	Ubi Soft / Lem	1 gracz

Wykorzystuje: Memory card

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 3

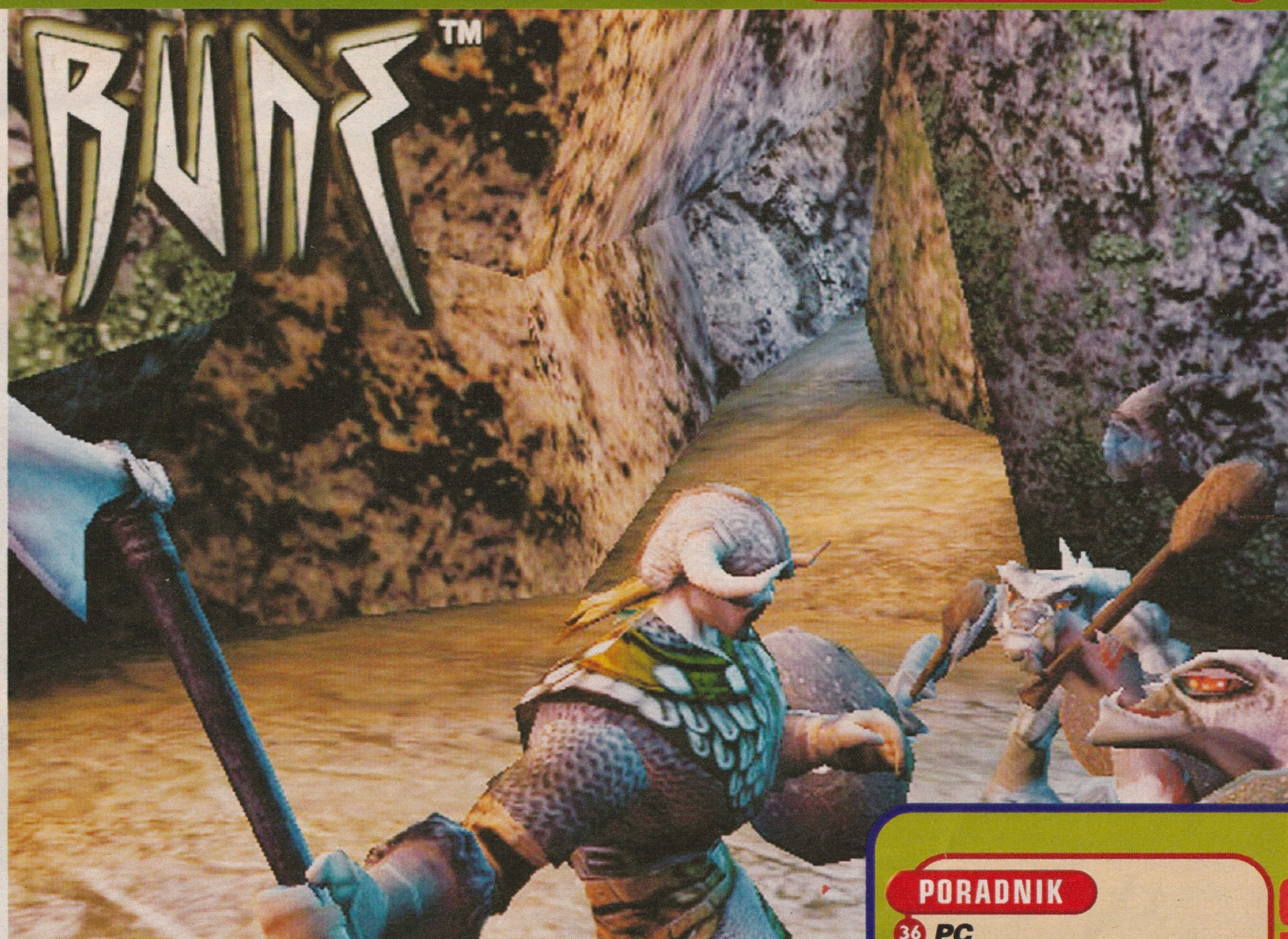
+ Najlepszym elementem gry są animowane filmiki i sympatyczni bohaterowie
– Słaba grafika, muzyka, która nie zachwyca, zbyt monotonna akcja i brak polskiej wersji

Kolejna produkcja spod znaku Disneya, niestety tym razem dobry pomysł nie został w pełni wykorzystany, a szkoda — 3

Tekst: Rafał Olbromski

Rune

Aby uruchomić konsolę do wpisywania kodów wciśnij tyldę (~).



Kody

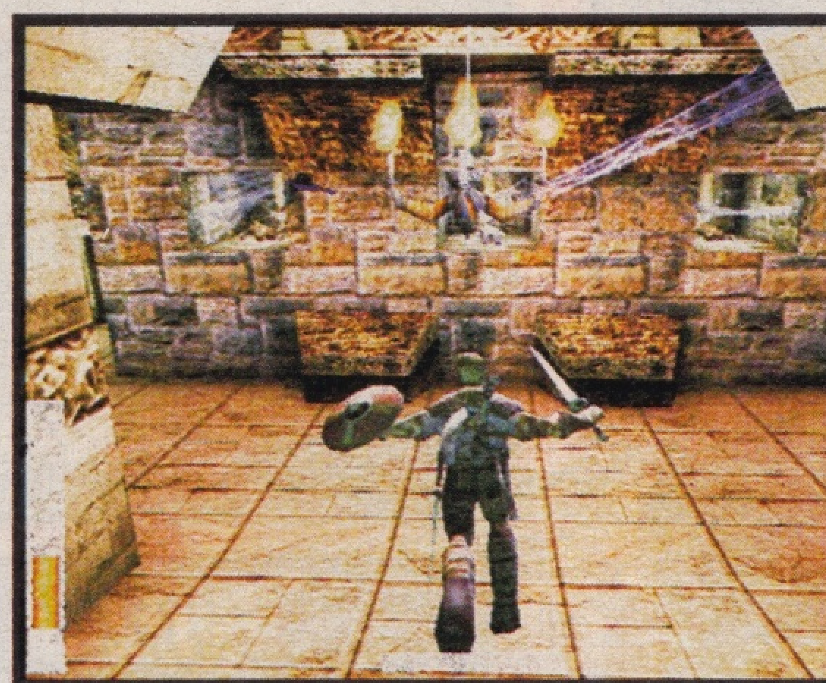
CHEATPLEASEE – uruchamia wszystkie pozostałe kody
GOD – jak zwykle nieśmiertelność
GHOST – przechodzisz przez ściany
FLY – potrafisz latać
WALK – na powrót chodzisz jak człowiek (wyłącza również GHOST)
OPEN [Nazwa poziomu] – przeskakujesz na wybraną mapę
SWITCHCOOPLEVEL [nazwa poziomu] – przeskakujesz na wybraną mapę wraz z twoimi przedmiotami
BEHINDVIEW 0 – uruchomienie trybu FPP
PLAYERSONLY – zatrzymuje wszystkich przeciwników
KILLPAWNS – zabija wszystkich przeciwników
TOGGLEFULLSCREEN – grasz na pełnym ekranie (ta sama komenda wyłącza tę opcję)
PREFERENCES – otwiera Zaawansowane Opcje
SUMMON [nazwa przedmiotu] – przywyła wskazany przedmiot

Lista przedmiotów:

VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleAxe
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch

Nazwy map:

intro (film początkowy)
ragnarvillage (film wioski)
ragnarvillage2
sinkingship
sinkingship2
deepunder1odin
deepunder1odinbv
deepunder3
deepunder4
hel1
hel1a
hel1a2
hel1b
hell2end
hel3a
hel3b
hellift
goblin1
goblin2
trialpit
thorapproach
thor1
thormap3
thormap4a
thormap4b
thormap5a
thormap5b
thormap6loki
mountain1
mountain2
dwarftrans
dwarf1wwheel
dwarfmap2
dwarfmap3a
dwarfmap3b
dwarfmap5a
dwarfmap5b
dwarfmap6darkdwarf
loki1
loki1a
lokimaze
loki2
loki3a
loki3b
villageruin
asgard (film końcowy)


Ech, jak dobrze jest latać...


...wreszcie zmęczone nogi trochę odpoczną


A jak brakuje broni, to można sobie dowolną przyzwać...


...albo, po prostu przenieść się na dowolny poziom



METAL GEAR SOLID

Przygotuj kilka wolnych wieczorów w ten jesienny czas. Zrób zapasy chipsów i coli, a do tego uzbrój się w cierpliwość. METAL GEAR SOLID jest bowiem grą, która przypomina rozkręcające się koło. Na początku będzie ci trudno, ale w pewnym momencie zostaniesz wessany do świata gry i nie opuścisz go aż do końca tej opowieści

CLICK! AKCJA! W konkursie CLICKA! możecie wygrać figurkę Meryl Silverburgh z MGS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jaki pseudonim nosi bohater gry?

OSTATNIA ODPRAWA

Zanim jako superagent Solid Snake dotrzesz na brzeg położonej na mroźnej Alasce bazy, posłuchaj paru rad. Pomogą ci one „wejść" do gry i uprzedzą, jakie czekają na ciebie niebezpieczeństwa.

Po pierwsze, METAL GEAR SOLID nie jest grą, w której należy strzelać do wszystkiego, co się rusza. Podczas kontaktów z wrogiem powinieneś się zachowywać czujnie i korzystać z broni tylko w ostateczności. Na każdy nowy poziom wchodź powoli, sprawdzając na radarze, gdzie się znajdują przeciwnicy (czerwone punkty). Obserwuj ich pola widzenia. Jeśli znajdziesz się w takowym, zostaniesz rozpoznany. Zostanie uruchomiony alarm, o czym, oprócz syreny, poinformuje cię wskaźnik w prawym górnym rogu ekranu. Cyfry zbiegają od 99 do zera i dopiero wówczas alarm zostaje automatycznie wyłączony, a strażnicy ponownie wracają na swoje stare ścieżki. Gdy alarm jest włączony, nie możesz ściągnąć windy, co w kilku miejscach (zwłaszcza na poziomie z głowicami atomowymi) staje się prawdziwym koszmarem.

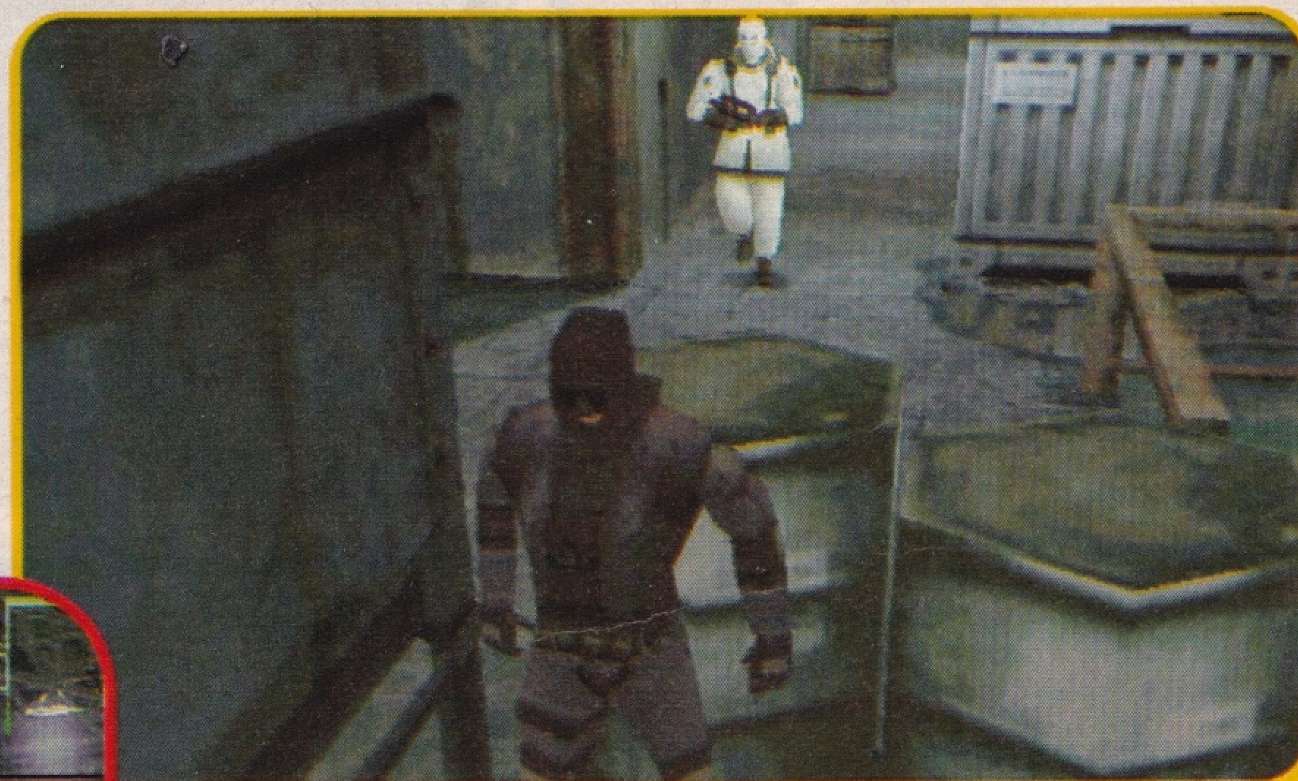
Bronić się możesz kopniakami, ale skutkują one na bardzo nielicznych przeciwników. Na szczęście już na drugim poziomie znajdziesz rewolwer (Socom Gun), a potem coraz bardziej interesujące zabawki (ich krótkie charakterystyki znajdziesz w głównym opisie). Generalnie, przed wyjściem z każdego poziomu warto jeszcze raz obejść jego kąty, żeby sprawdzić, czy gdzieś nie przeoczyło się paczki z amunicją.

METAL GEAR SOLID jest grą o liniowej fabule. Poza drobnymi wyjątkami wszystkie czynności trzeba wykonywać w ustalonej, opisanej kolejności. Swoboda obowiązuje tylko przy wyborze taktyki zabijania przeciwników (zwłaszcza bossów). W grze spotkasz sześciu takich głównych przeciwników. Przed walką z każdym z nich musisz mieć przygotowany zapas Rations (odnowienie zdrowia – trzeba je uruchomić w inwentarzu), bo są to mordercze i długie potyczki. Niewykluczone, że na wykończenie danego bossa można znaleźć prostszy sposób niż przedstawiony w opisie.

1 NADBRZEŻE

Przybywasz do tej wrogiej bazy bez broni przy boku, więc póki co miej się na baczności. Przeczołgaj się pod rurą i przemknij na prawą stronę, poczekaj aż strażnik odejdzie i przemknij pod rurą na północ. Zjedzie winda, z której wyjdzie kolejny strażnik. Gdy sobie pójdzie, wskocz do niej.





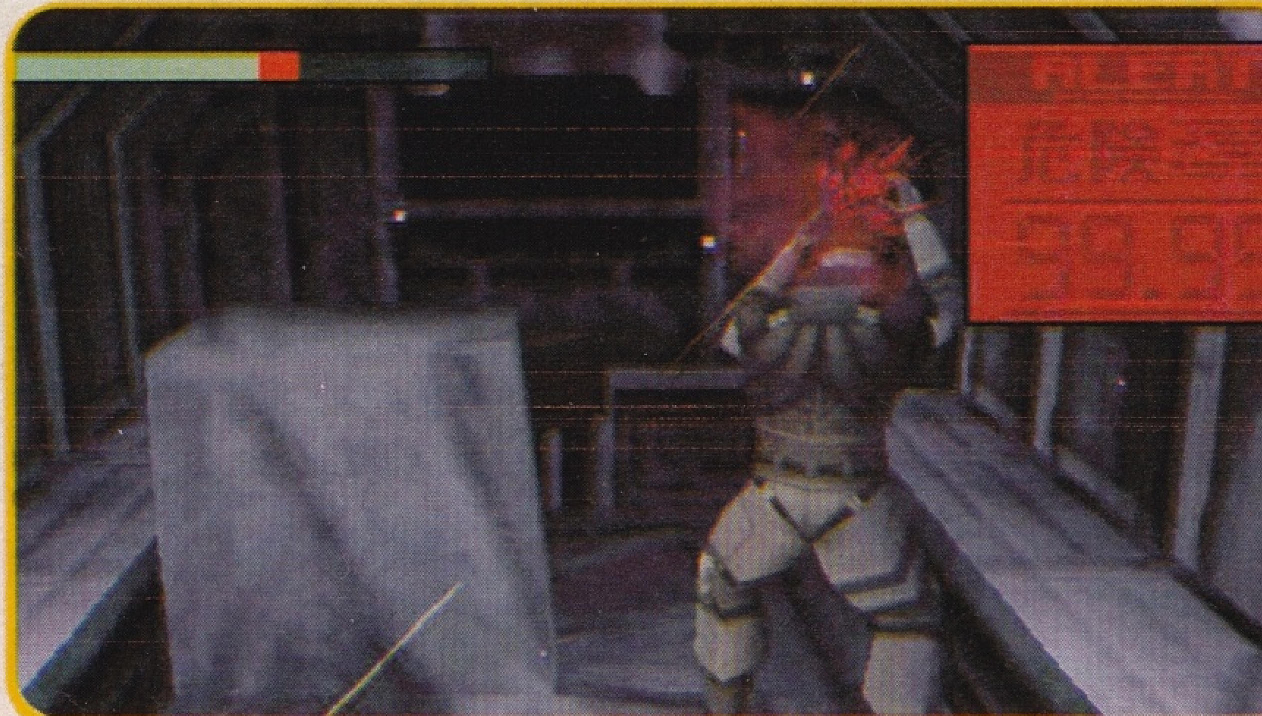
Niby głowa wystaje ci znad beczki, ale strażnicy w tej bazie nie mają sokolich oczu

2 ŚNIEŻNA BAZA

Wyszedłeś na powierzchnię ziemi. Pada śnieg. Chowając się za ciężarówką, dostrzeżesz w oddali zabudowania. Będziesz musiał dotrzeć do nich i wskoczyć do jednego z dwóch szybów wentylacyjnych w ścianie budynku, niezauważony przez strażników. Jeden z szybów znajduje się na poziomie ziemi, po lewej stronie, zaś drugi na podwyższeniu na prawo. Na tym poziomie po raz pierwszy znajdziesz paczki z dwoma rodzajami granatów. Stun Grenades ogłuszają na pewien czas wszystkich znajdujących się w pobliżu przeciwników. Z kolei Chaff Grenades służą przede wszystkim do wyłączania elektroniki. W kolejnych etapach będziesz natrafiał na elektroniczne kamery, które mogą wykryć twoją obecność, oraz automatyczne działka – rzuciwszy Chaff Grenade, zobaczysz chmurę świetlistych punkcików – i przez kilkanaście sekund żaden sprzęt w bazie cię nie wykryje. Przebiegnij przez lądowisko dla helikopterów, omijając światła. Gdy strażnik w lewym górnym rogu straci czujność, wbiegnij do ciężarówki stojącej mniej więcej w centrum poziomu. Znajdziesz w niej Socom Gun. Naboje do niego, zazwyczaj w pakietach po 12 sztuk, będziesz odnajdywał na kolejnych poziomach. W odpowiednim momencie wyskocz spod plandeki i podążaj do szybu wentylacyjnego.



Szybki bieg i skok do szybu wentylacyjnego to sposób, by ominąć strażników

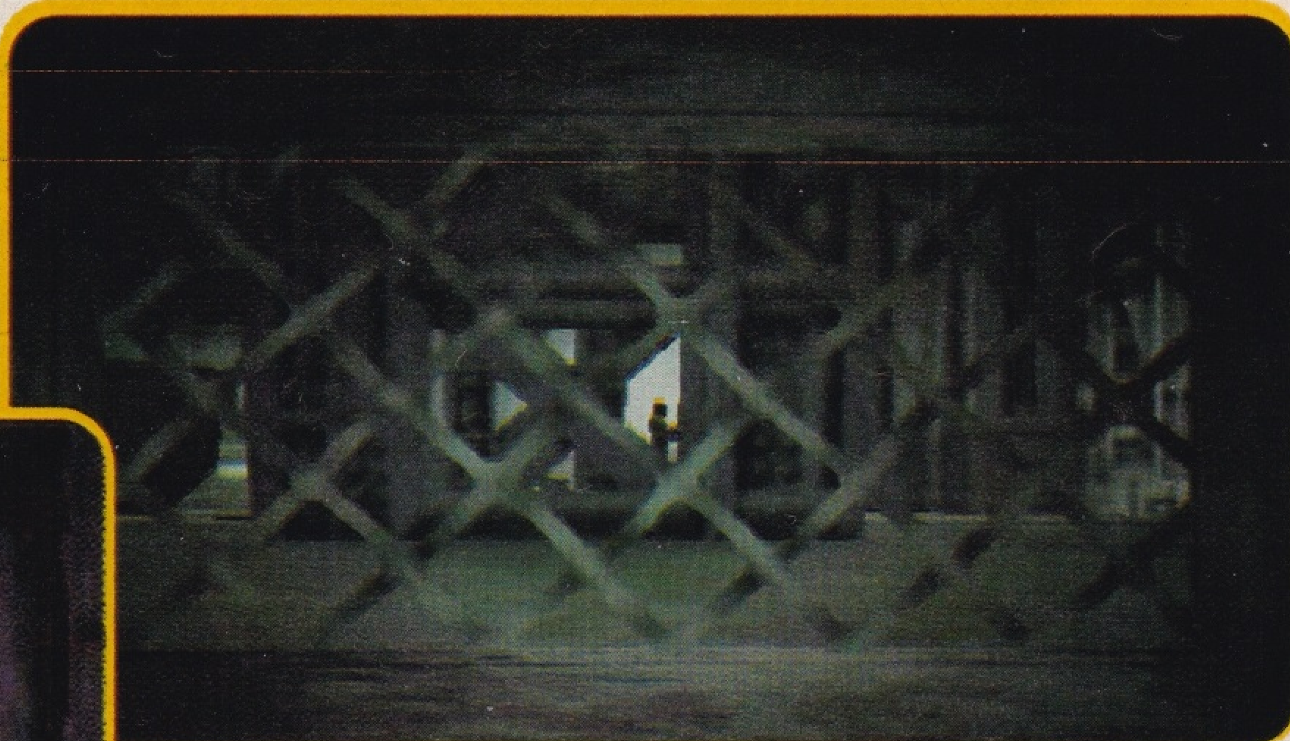


Socom Gun, który znajdziesz w tej lokacji może umiejętnie ostudzić wrogów – na zawsze... he, he

3 SZYB WENTYLACYJNY

Tutaj pójdzie ci bardzo łatwo. Po prostu pełznij przed siebie, aż dotrzesz do kraty, za którą zobaczysz rozmawiających strażników. Podsłuchawszy ich rozmowę, idź dalej naprzód.

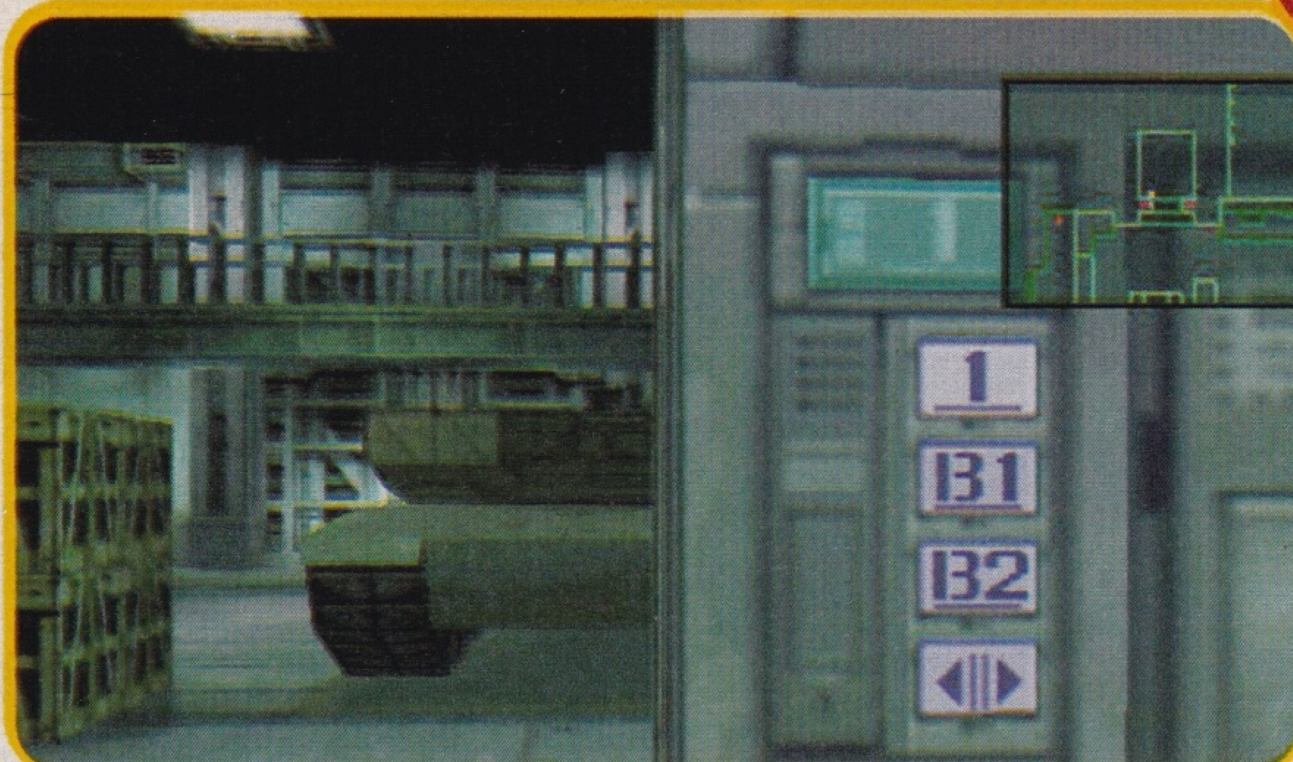




Wycieczka przez zimne i wilgotne szyby wentylacyjne może doprowadzić do zapalenia korzonków...

HANGAR 4

Jesteś już wewnątrz bazy. Na razie nie masz karty identyfikacyjnej umożliwiającej wchodzenie do wszystkich pokoi. Tym niemniej w jednym z nich (prawa część hangaru) znajdziesz okulary pozwalające widzieć w ciemności przeciwników (Thermal Goggles). Przedmiot ten okaże się bardzo przydatny na jednym z późniejszych poziomów. W hangarze twoim głównym celem jest dotarcie do windy. Uruchomisz ją przyciskiem; za moment przyjedzie. Po wejściu do kabiny ustaw się po lewej stronie przy panelu sterowniczym. Strzałkami góra-dół zmieniasz poziom, na który chcesz jechać. Wybierz B1.



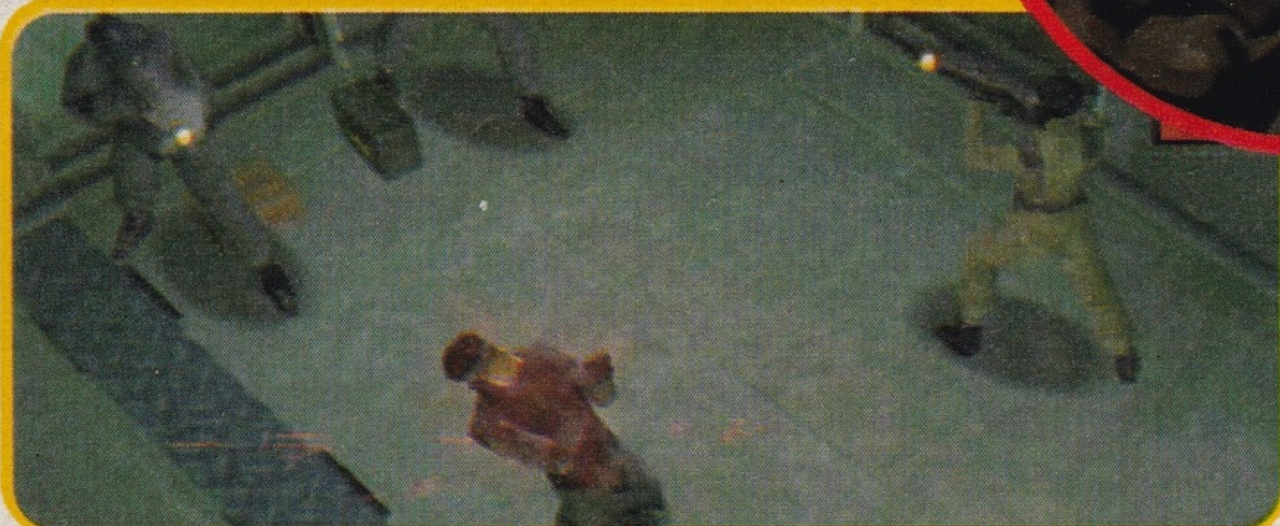
Windą operuje się z panelu znajdującego się na lewo od wejścia. Wjedź na poziom B1

CELE 5



Szef organizacji Garpa, Donald Anderson. Jeszcze żywy i zdziwiony nagłym pojawieniem się Snake'a w jego celi





Cóż, jesteś tylko człowiekiem, więc jeden porządny strzał zatrzyma cię na dobre!

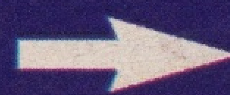
Odnajdziesz drabinę, po której wdrapiesz się na wyższą kondygnację. Dotrzesz do celi, gdzie przetrzymywany jest lider organizacji Darpa, Donald Anderson. Po krótkiej rozmowie facet umrze na twoich oczach. Gdy wyjdziesz z celi, pojawi się samotna wojowniczka, Meryl Silverburgh. Poza tym, że nieźle wygląda w obcisłym kostiumie, dobrze strzela – o czym przekonasz się, rozprawiając się razem z nią z oddziałem strażników, którzy wypadną zza drzwi. Gdy cały teren zostanie wyczyszczony, zajrzyj do inwentarza. Masz w nim kartę elektroniczną (Level 1 Keycard). Dzięki niej możesz otwierać wszystkie drzwi oznaczone cyfrą 1. W dalszej części gry będziesz znajdował kolejne karty z coraz wyższymi numerami. W inwentarzu będzie tylko ta o najwyższym numerze (dzięki niej można również otwierać drzwi z niższymi cyframi). Udaj się do windy i jedź na B2.

OSTATNIA ODPRAWA

● *Dość niewygodnie zrobiony jest mechanizm SAVE (zostajesz zwykle przeniesiony do początku danego poziomu, ewentualnie początku należącej do poziomu sekcji i nie startujesz dokładnie od miejsca, w którym nagrałeś stan gry). Tym niemniej, wchodząc do nowej sekcji korytarzy, od razu używaj SAVE. Generalnie każde nowe niebezpieczeństwo nadchodzi zwykle zaraz po tym, jak odzywa się elektroniczny komunikator i na ekranie pojawia się twój zwierzchnik Colonel albo inni współpracownicy.*

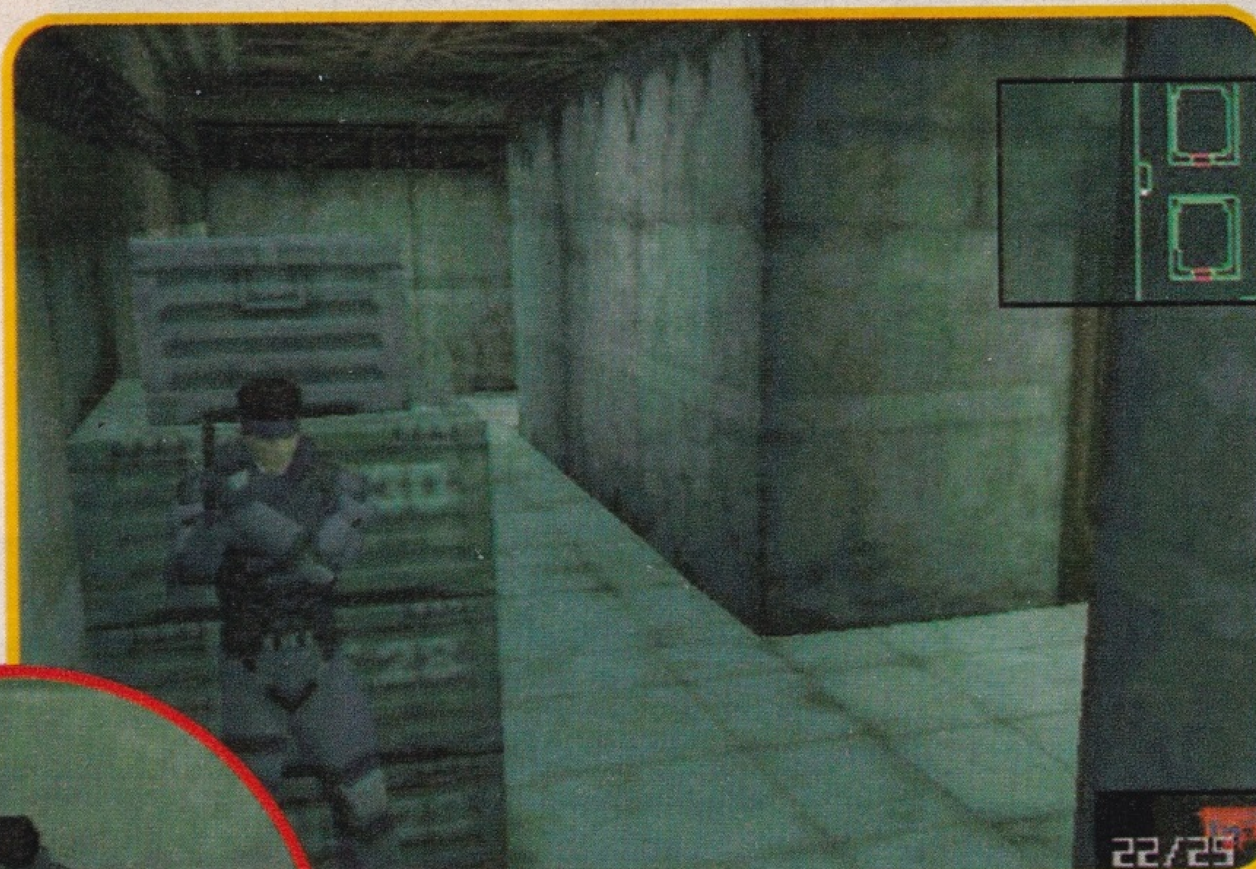
● *Nie jest to gra prosta. Ba, skończenie jej na poziomach wyższych od Easy wymaga mistrzowskiej klasy i dzikiego uporu. Dlatego siadając po raz pierwszy do METAL GEAR, lepiej ustawić sobie poziom trudności właśnie na Easy lub nawet Very Easy – chyba że jesteś wytrawnym wojownikiem i nie obawiasz się powtarzania niektórych pojedynków po kilka, a może i kilkanaście razy.*

● *Na koniec informacja dla tych, którzy łatwo giną (ewentualnie po wielu godzinach stracą cierpliwość). Otóż kliknij na ikonce Metal Gear prawym klawiszem i wybierz Właściwości. W linijce poleceń na samym końcu dopisz: cheatenable i wciśnij OK. Od tego momentu, gdy uruchomisz grę i wciśniesz F2, będziesz miał pełen pasek energii i faktycznie staniesz się nieśmiertelny. Oprócz tego na jednym z wczesnych poziomów w Zbrojowni znajdziesz poręczną dubeltówkę (Famas Rifle). Jeśli wciśniesz F4, otrzymasz do niej nieskończony zapas nabojów. Jakkolwiek zrobisz, opaska na głowę, buty na nogi – i w drogę.*

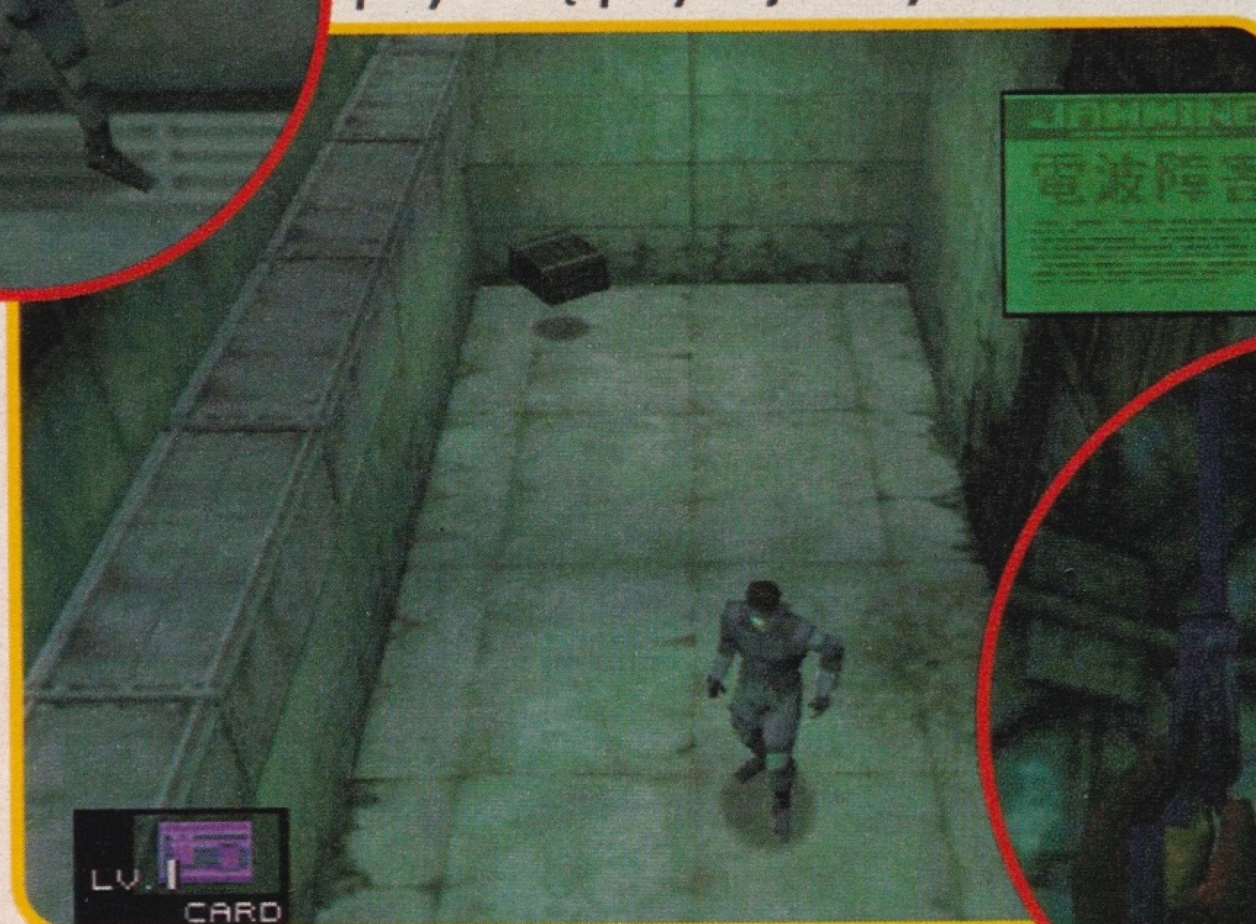


6 ZBROJOWNIA

Trafiłeś do miejsca, w którym musisz się wyposażyć w amunicję, bo wkrótce czeka cię starcie z pierwszym bossem. Przede wszystkim uważaj na zapadnie w podłodze. W zbrojowni znajduje się sześć mniejszych pokojów w dwóch rzędach. Póki co, poza jednym, nie możesz ich otworzyć. W tym, do którego wejdziesz, znajdziesz materiały wybuchowe C4. Mając je, zbadaj ściany otaczające windę. Dwie z nich mają niebieskawy kolor. Zdołasz je wysadzić, podkładając właśnie C4. W odkrytych tym sposobem pokojach wyposażysz się w amunicję. Udaj się teraz do lewego dolnego rogu zbrojowni. Zobaczysz tam niebieskawą, podgniłą ścianę (ściany można zresztą opukiwać stojąc przy nich – i wówczas łatwo poznać po dźwięku tę kruchą). Tak jak poprzednio, potraktuj ją C4. Odkryjesz korytarz, po którego prawej stronie znów znajdziesz lipną ścianę. W następnym korytarzu będą dwie kruche ściany – ciebie interesuje ta na górze. Weź głęboki oddech i koniecznie nagraj stan gry. Wchodzisz i widzisz związanego jednego z szefów Garpy, Kennetha Bakera. Biedny grubas w zielonym płaszczu... Jeśli się ruszy, wyleci w powietrze razem z połową bazy. Jak spod ziemi wyrasta przed tobą pierwszy boss, starszawy wojownik, Revolver Ocelot. Facet ma sześciostrzałowego gnata, którym będzie chciał cię zranić. Pojedynek z nim wygląda jak bieganie za zającem dookoła centrum, do którego, jeśli tylko się zbliżysz, spowodujesz eksplozję. Strzelaj do Ocelota, gdy ten staje, by załadować broń. Gdy pojedynek będzie się miał ku końcowi, zjawi się Ninja, szybkim chlaśnięciem ucinając Ocelotowi dłoń. Przyjrzyj się temu zamaskowanemu facetowi – stoczysz z nim później trudny pojedynek. Tymczasem Baker przed zejściem opowie ci o Metal Gear, a po rozmowie zyskasz Level 2 Keycard. Wracaj do zbrojowni. Jeden z sześciu pokojów oznaczony jest cyfrą 2. Teraz możesz do niego wejść. Skorzystaj z Thermal Goggles i idź po dubeltówkę (Fa-mas). Windą udaj się z powrotem do hangaru (wciśnij 1). Będąc już tam, skontaktuj się z Meryl (częstotliwość 140.15) prosząc o automatyczne otworzenie wielkich drzwi niedaleko od windy. Zanim to się stanie, sprawdź górną kondygnację hangaru – w jednym z pokoi znajdziesz tekturowe pudło (Cardboard Box) oraz wykrywacz min (Mine Detector), który okaże się przydatny na następnym poziomie. Oczyść na dole teren i wchodź do otwartych drzwi. Sala ta nafaszerowana jest niewidzialnymi promieniami. Staną się one widoczne dopiero, gdy zapalisz papierosa albo użyjesz Thermal Goggles. Dzięki temu zobaczysz, jak przemieszczają się promienie laserowe i zdołasz ich uniknąć. Dotrzesz do drzwi na drugim końcu sali.



Tutaj wyposażysz się w amunicję, która przyda się przy najbliższym starciu



Niektóre ściany są podgniłe i kryją się za nimi korytarze

Revolver Ocelot. Niby przyprószony szronem staruszek, ale sprawnie posługuje się swym przyjacielem o długiej lufie

7 KANION

Dzięki wykrywaczowi min zdołasz uniknąć wybuchów pod stopami. Dodatkowo w twoim kierunku zmierzają jednak inne strzały. To nawiedzeni czołgiści, którzy zajadą swoim M1 Abramsem. Załatwisz go, rzucając granatami na wieżyczkę czołgu. Zaraz po tym trafisz na następny poziom.



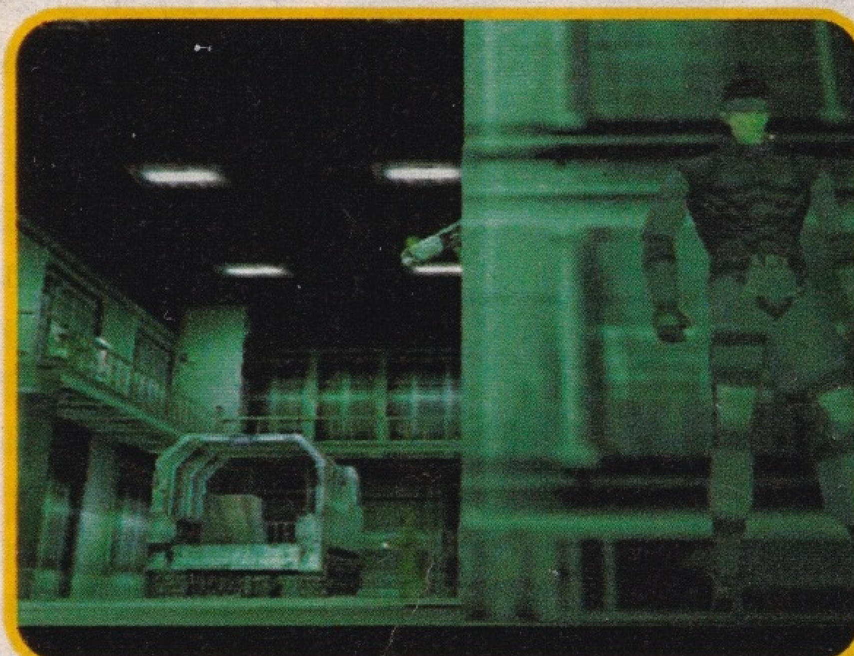
Nawiedzony czołgista stara się pozbawić cię głowy. Oj, nieładnie



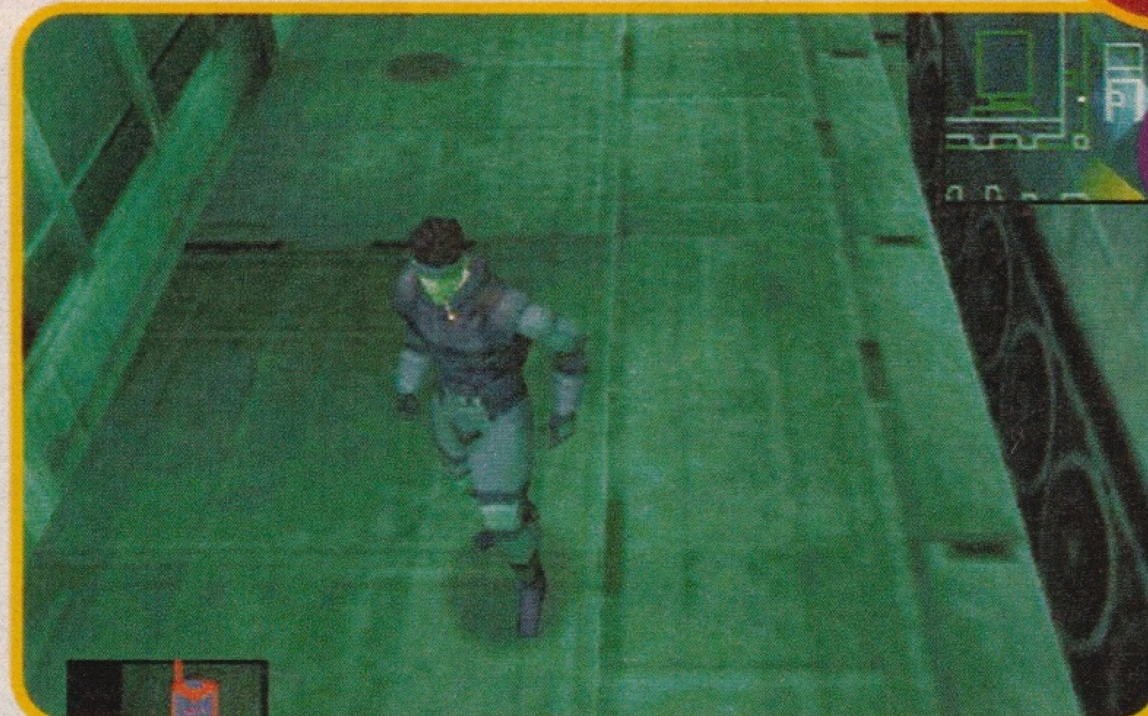
Po załatwieniu czołgu i jego załogi zostaniesz przeniesiony na następny poziom

8 SKŁAD GŁOWIC ATOMOWYCH

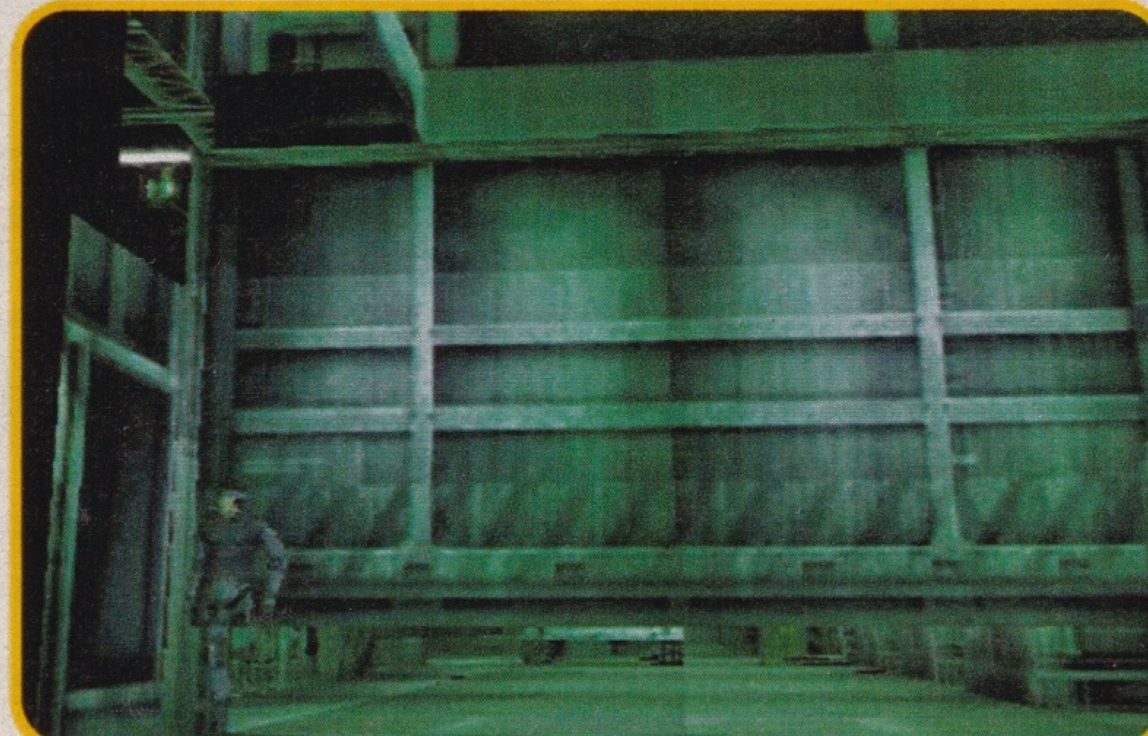
Stoi tu ciężarówka, kręci się sporo strażników. Najgorsze jest to, że szefostwo zablokowało ci wszelkie bronie palne, bo w tym budynku byle rykoszet może spowodować drugą Hiroszimę. Na dole spoczywają głowice atomowe – lepiej się do nich nie zbliżać. Do ominięcia strażników na górnej kondygnacji przyda ci się znalezione wcześniej tekturowe pudło, w którym możesz się chować. Twoim celem jest winda. Wybierz B1.



Widzisz górną kondygnację? To właśnie na niej czai się dwóch najbardziej zaciekłych służbistów, którzy skutecznie będą ci przeszkadzać



Kiedy już będziesz na górze i szczęśliwie ominiesz strażników, możesz biec do windy



Pamiętaj, że na tym poziomie nie możesz używać broni palnej. Pod tobą głowice atomowe

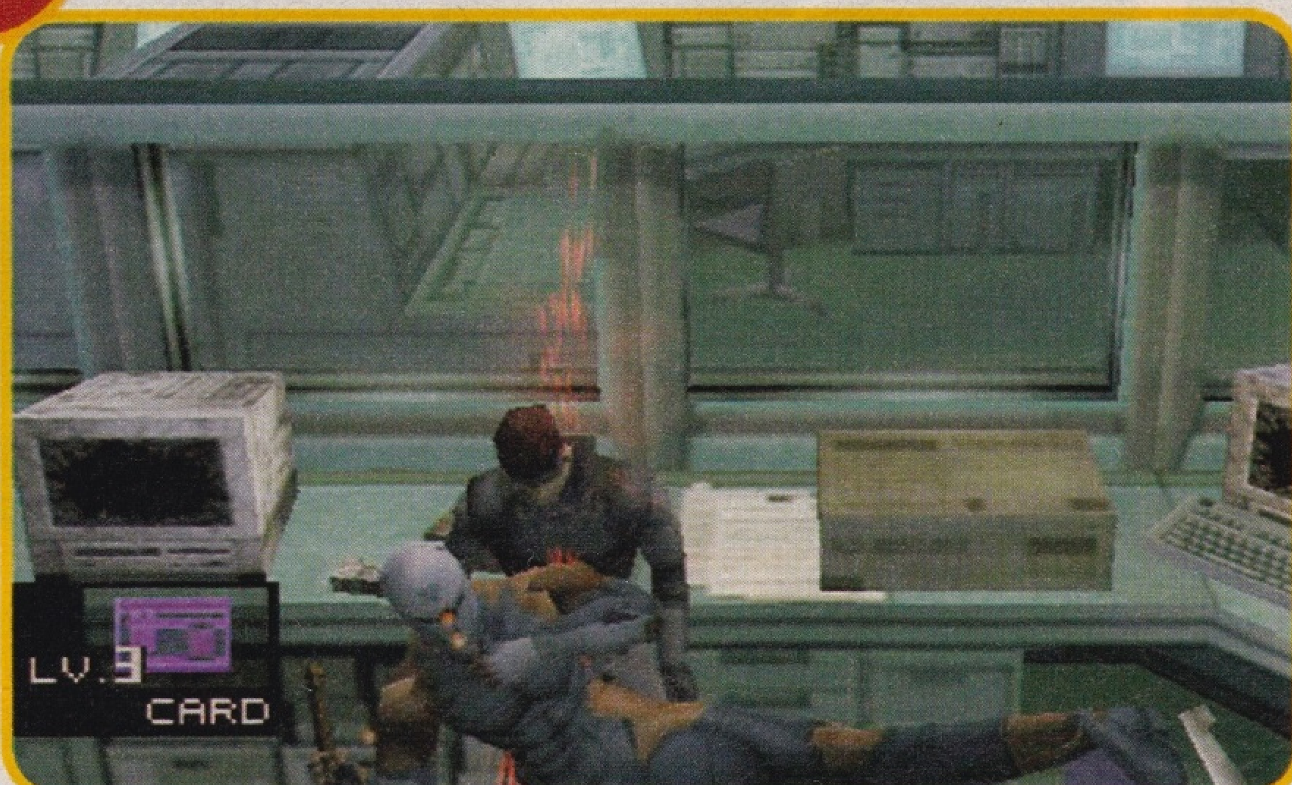
9 BIURO

W tych korytarzach panuje spokój. W męskiej toalecie natkniesz się na strażnika korzystającego z pisuaru. To bolesne, ale musisz mu przerwać tę czynność celnymi strzałami (jeśli byś go oszczędził, potem by ci się naprzykrzał). W centralnej części tego poziomu spenetruj wszystkie pokoje, do których możesz wejść dzięki posiadanej aktualnie karcie elektronicznej. W jednym z nich znajdziesz Nikitę. To bardzo poręczna wyrzutnia pocisków samonaprowadzających. Okaże się niezbędna poziom niżej. Jedź windą na B2.



Snake dzierżący w dłoni cacko przemysłu zbrojeniowego, wyrzutnię rakiet „Nikita"

10 LABORATORIUM



Pojedynek z Ninją odbywa się w schludnym laboratorium. Na stołach leżą papiery i dokumenty, które po mocniejszych ciosach będą fruwać!

Wpadniesz tu do pomieszczenia wypełnionego gazem, a dodatkowo do podłogi podłączono dziesiątki tysięcy wolt. Użyj Nikity i przełącz się na widok z oczu głównego bohatera. Dzięki temu będziesz mógł skutecznie poprowadzić pocisk. Musi on najpierw skręcić w prawo (z punktu widzenia rakiety), ponownie w prawo, ominąć monitory i lecieć prosto w kierunku oszklonych drzwi (lewa ich część, co jest mało widoczne z daleka – jest otwarta). Po przeleceniu przez drzwi, pocisk powinien skręcić w prawo i uderzyć w znajdującą się w pokoju obok deskę rozdzielczą, co wyłączy elektryczną podłogę. Przejdź więc korytarzem i skręć w prawo. Po przejściu drzwi zobaczysz korytarz pełen zmasakrowanych ciał. Wszedłszy do następnego pomieszczenia, usłyszysz złowieszczy głos: „Snake, czekałem na ciebie...". Pojedynek z Ninją dzieli się na kilka faz. Na początku staraj się używać samych rąk i nóg. Gdy Ninja zacznie stosować sztuczki ze znikaniem, skorzystaj z Thermal Goggles i dalej pierz mu skórę. Ogłuszenie go kilkoma Chaff Grenades też nie zaszkodzi. Na końcu nie baw się, tylko strzelaj z dubeltówki. Gdy Ninja zejdzie, odkryjesz w szafie przestraszonego faceta w okularach i kitlu. To Lee „Otacon" Emmerich, naukowiec, którego jeszcze parokrotnie spotkasz w tej grze. Póki co, wzbogaciłeś się o Level 4 Keycard. Wróć windą na B1.

11 KRYJÓWKA PSYCHO MANTISA



Psycho Mantis podczas morderczego pojedynku... Jako pozytywny bohater powinieneś pozbawić go tej śmiesznej maski!

Spotkasz tu Meryl, która przemyka po korytarzu w przebraniu strażnika. Gdy uda się do damskiej toalety (to ta po prawej), wejdź w ślad za nią. Dziewczyna opowie ci swoją historię, wyposaży w Level 5 Keycard oraz niezbędny później Pal Key. Gdy przejdziecie korytarzem do następnych drzwi, przygotuj się na pojedynek z trzecim już bossem. To Psycho Mantis, lewitujący mistyk, potrafiący przejmować kontrolę nad ludzkimi myślami. Gdy przejmie kontrolę nad Meryl, rzuć Stun Grenade, by się ocknęła. Po pokoju zaczną lewitować fotele, uderzając cię i odbierając energię. Gdy wreszcie się z nim uporasz, konający Mantis, ze zdjętą maską, wygłosi przejmujący monolog. Wzbogacony o okulary umożliwiające widzenie w ciemnościach (Night Vision Goggles) oraz Level 5 Keycard, przejściem za biblioteczką podążysz dalej.

JASKINIA WILKÓW 12

Użyj Night Vision Goggles. W jaskiniach musisz przeczołgać się pod dwoma dziurami w skałach. Pierwsza dziura znajduje się w lewym górnym rogu sekcji. Następna w prawym dolnym. Wilków lepiej nie zaczepiaj, lecz uciekaj przed nimi. Razem z Meryl przejdziesz dalej na kolejny poziom.



Wilki to jedne z najbardziej niewdzięcznych przeciwników. Lepiej nie próbować ich oswajać...



... parę szybkich kopniaków powinno dać im trochę do myślenia, jedyne, na co musisz uważać, to ostre zęby...



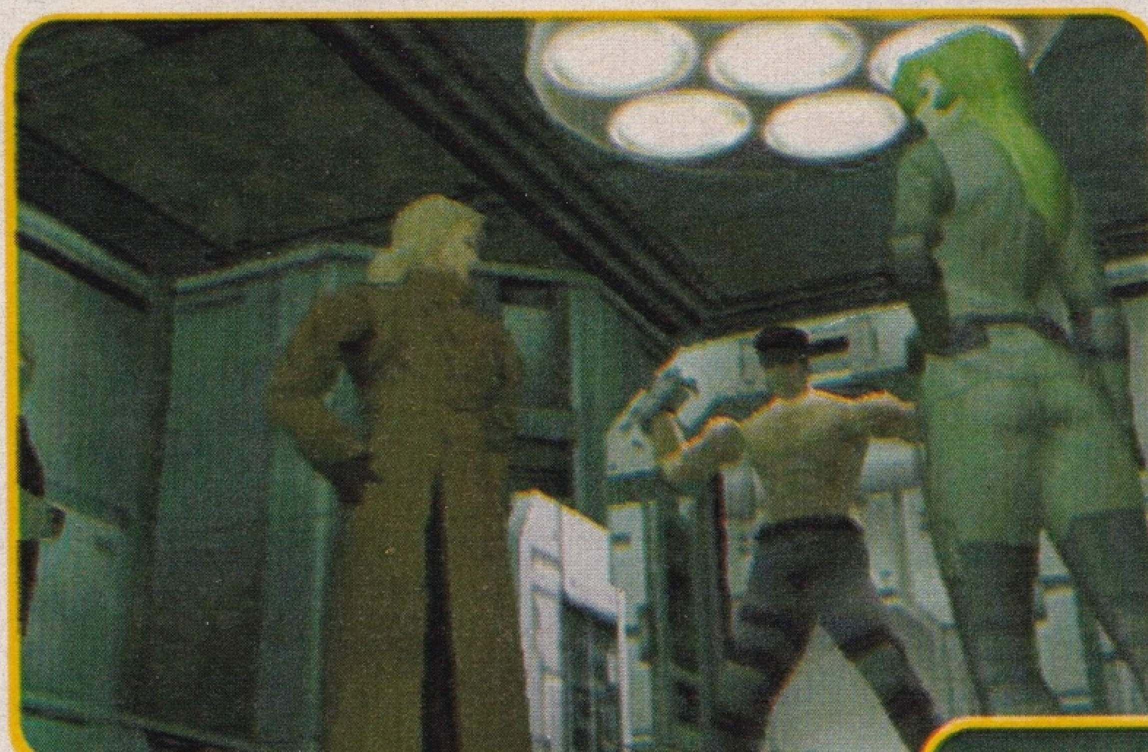
13 SNIPER WOLF

Meryl zostanie powalona strzałami Sniper Wolf, ukrytej na oddalonej kondygnacji bezlitosnej snajperki. Nadszedł jeden z najtrudniejszych momentów w grze. Musisz bowiem wrócić do hangaru, a stamtąd do zbrojowni (czyli windą na B2). W jednym z sześciu pokojów – tym oznaczonym cyfrą 5 – znajduje się karabin snajperski PSG-1. Możesz teraz ponownie stanąć naprzeciw Sniper Wolf. Strzelając do niej, wspomagaj się Diazepam; ręka będzie ci mniej drżała. Snajperkę powalisz kilkoma strzałami. Przechodzisz dalej i niezbyt zadowolony spostrzegasz wycelowane w ciebie lufy laserów.



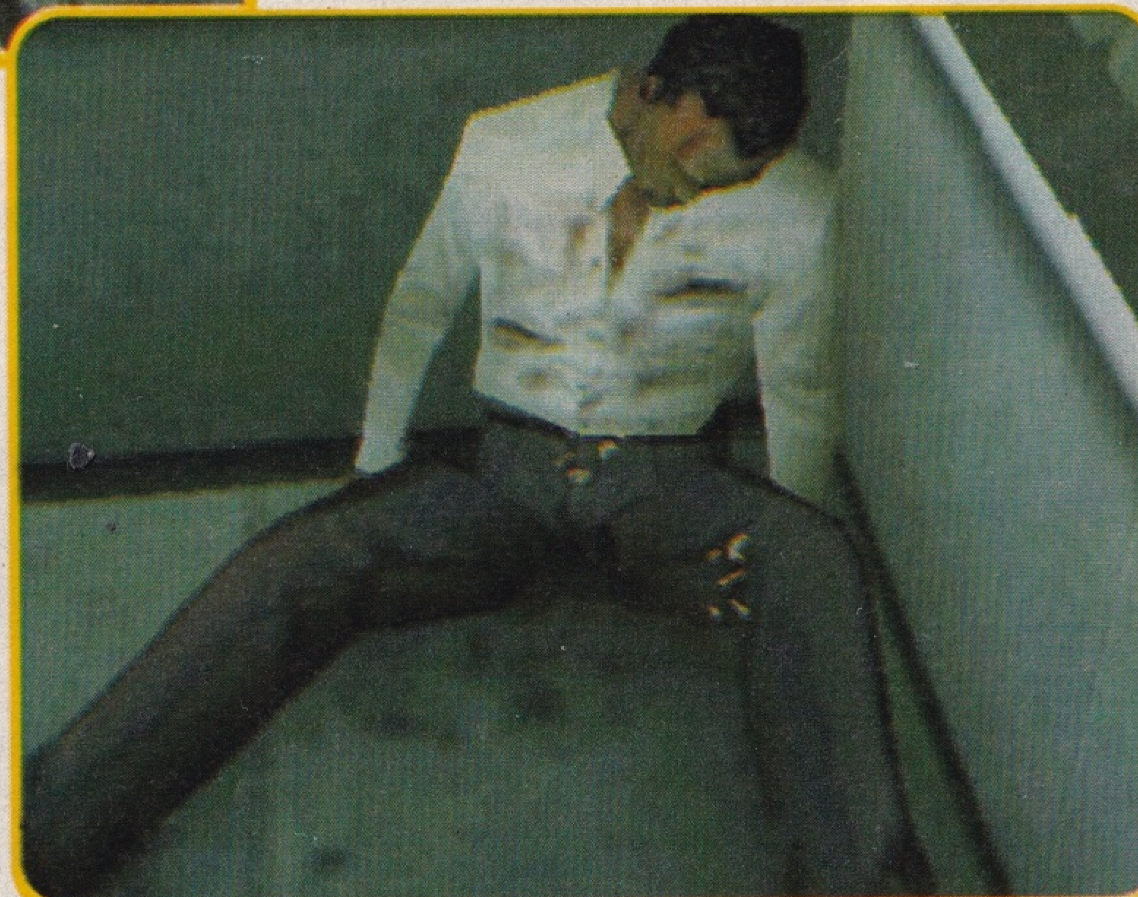
Spacerek po schodkach to krótka odsapka przed następnym starciem...

GABINET TORTUR 14



Dowództwo sił Zła dyskutuje, jakie ci zadać tortury

Jest tu całe towarzystwo, łącznie z twoim największym wrogiem, Liquid Snakiem. Ocelot będzie cię torturował. Musisz szybko wciskać klawisz odpowiadający nie poddawaniu się. Dopiero w trzeciej turze tortur, pod sam koniec poddaj się. Zostaniesz wyniesiony do celi, w której twoim towarzyszem będą rozkładające się zwłoki Donalda Andersona. Strażnik na szczęście cierpi na rozwolnienie i musi biegać do toalety. Gdy wyjdzie po raz pierwszy, pojawi się Otacon, który przez kraty poda ci Level 6 Keycard. Strażnik ponownie uda się do toalety, więc wczołgaj się pod łóżko. Facet pomyśli, że dałeś nogę i wejdzie się upewnić do środka celi – wtedy wybiegnij na zewnątrz, drzwi na korytarz otwórz otrzymaną kartą. Zwiń paczkę z zabranymi ci rzeczami i windą jedź na poziom 1. Stamtąd udaj się do miejsca, w którym walczyłeś ze Sniper Wolf. Drzwi, przed którymi zostałeś wcześniej pochwycony i skierowany na tortury, oznaczone są cyfrą 6. Teraz zdołasz je sforsować.



Donald Anderson – niestety, tym razem definitywnie pożegnał się z grą...

15 WIEŻA KOMUNIKACYJNA 1

Szybko znajdziesz linę (Rope). Czeka cię teraz przejście istnej ścieżki zdrowia – pełnym gazem musisz bowiem wbiec na sam szczyt wieży. Rzucaj Stun Grenades, jeśli pościg będzie ci deptał po piętach. Wszedłszy na dach, zobaczysz, jak wielki talerz satelitarny rozpada się w proch. Pojawi się Liquid Snake w helikopterze. Szybko zrzuć linę przez poręcz i pomału zeskakuj na dół, uważając na podmuchy pary i strzały z helikoptera. Drzwi, które widzisz, minąłeś z drugiej strony, biegnąc na szczyt wieży. Są zamrożone. Dopiero gdy podłożysz porcję C4, zdołasz je otworzyć kartą. Póki co, nie wracaj do wieży, tylko chwyć za karabin snajperski. Musisz powalić strzałami trzech żołnierzy stojących po drugiej stronie mostu. Przejdź nim do drugiej wieży.



W wieży komunikacyjnej lepiej biec przed siebie, nie wdając się w groźne strzelaniny takie, ja ta

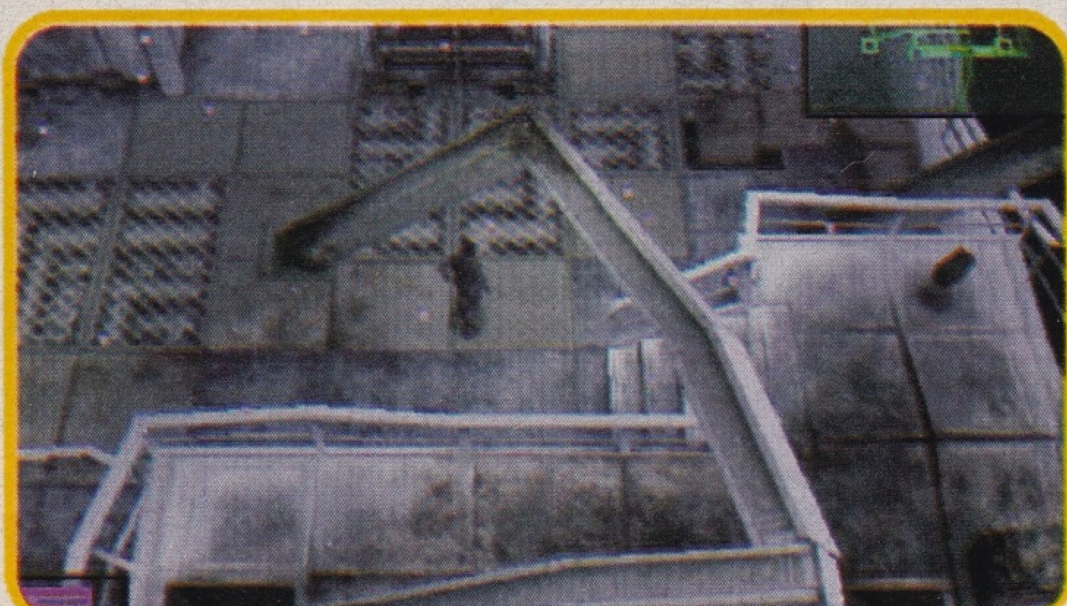


16 WIEŻA KOMUNIKACYJNA 2



Ponowne spotkanie z Otaconem. Mimo że ten naukowiec w grubych okularach wydaje się ciamajdą, kilkakrotnie uratuje ci życie

W pierwszym pokoju znajdziesz wyrzutnię rakiet (Stinger). Wyjdź z pokoju drugimi drzwiami. Podążaj na dół wieży – dotrzesz do zniszczonych schodów, którymi nie możesz zejść dalej. Zawracaj więc na górę. Spotkasz Otacona i chwilę z nim porozmawiasz. Czas wdrapać się na sam szczyt tej wieży. Sprawdź dokładnie najwyższą kondygnację, a znajdziesz dodatkowe pakiety rakiet do Stingera. Gdy wejdziesz na dach, ponownie usłyszysz łopot śmigieł helikoptera. Stań w miejscu jak najbardziej osłoniętym od ataków z zewnątrz i spokojnie mierz ze Stingera w helikopter. Pociski wypuszczaj, gdy czerwone kwadraciki się zbiegną. Helikopter Liquida eksploduje, ale drań przeżyje wypadek. Wracaj do wieży i schodź na dół. Winda da się teraz uruchomić – wsiadasz i jak się przekonasz, nie jesteś sam. Załóż szybko Thermal Goggles, żeby się przekonać, że razem z tobą jedzie czwórka nieproszonych pasażerów. Skradli Otaconowi kostiumy zapewniające niewidzialność. Po pokonaniu ich wysiadasz z windy na dolnym poziomie wieży. Przechodzisz dalej i wychodzisz na zewnątrz zabudowań.



Gdy wejdziesz na dach, pojawi się helikopter. Najlepiej ukryj się pod ścianą



Liquid Snake krąży w swym helikopterze. He, he, parę Stingerów i będzie po nim...



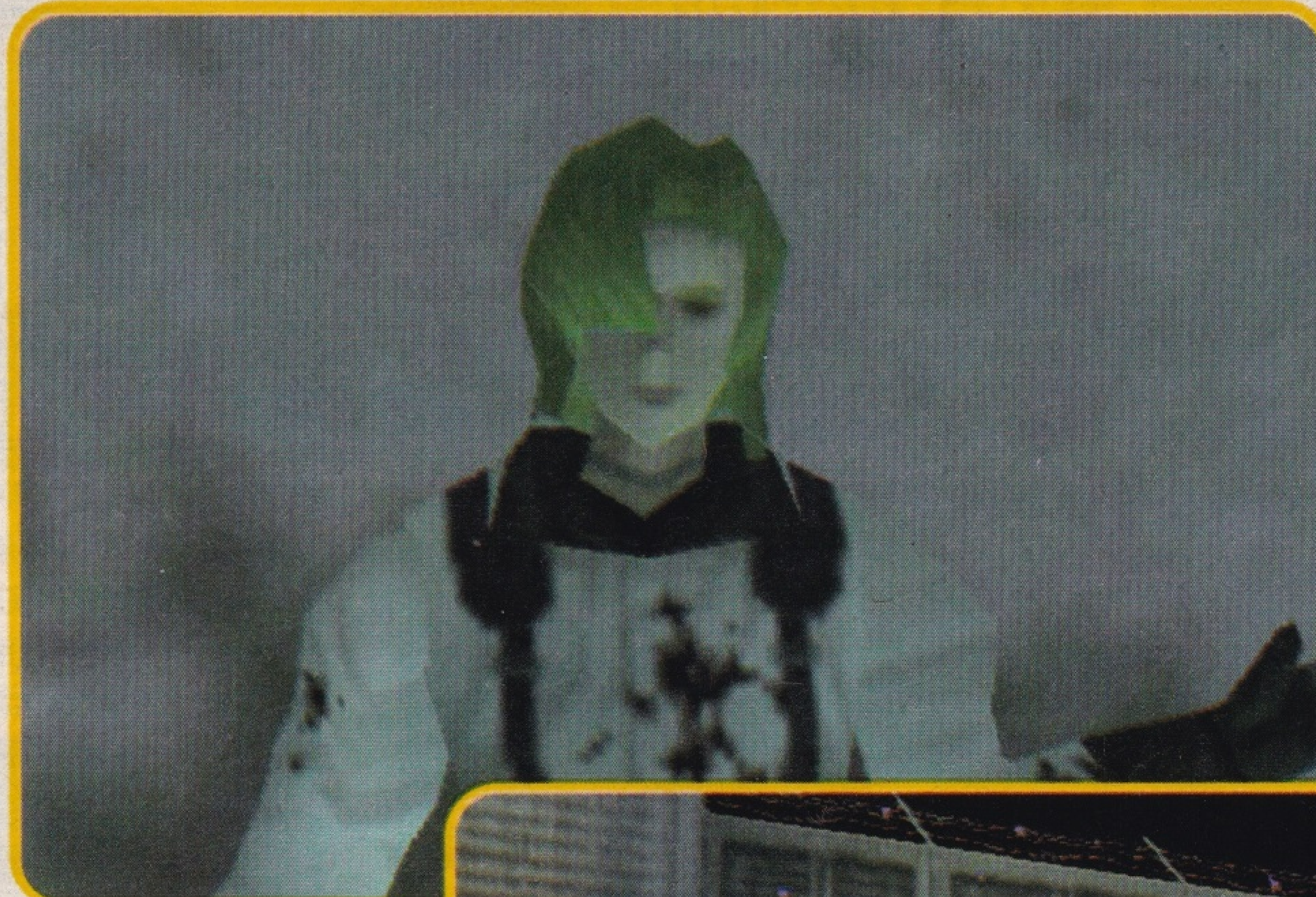
Atak zza „winkla" będzie bardzo porażający dla twoich wrogów...



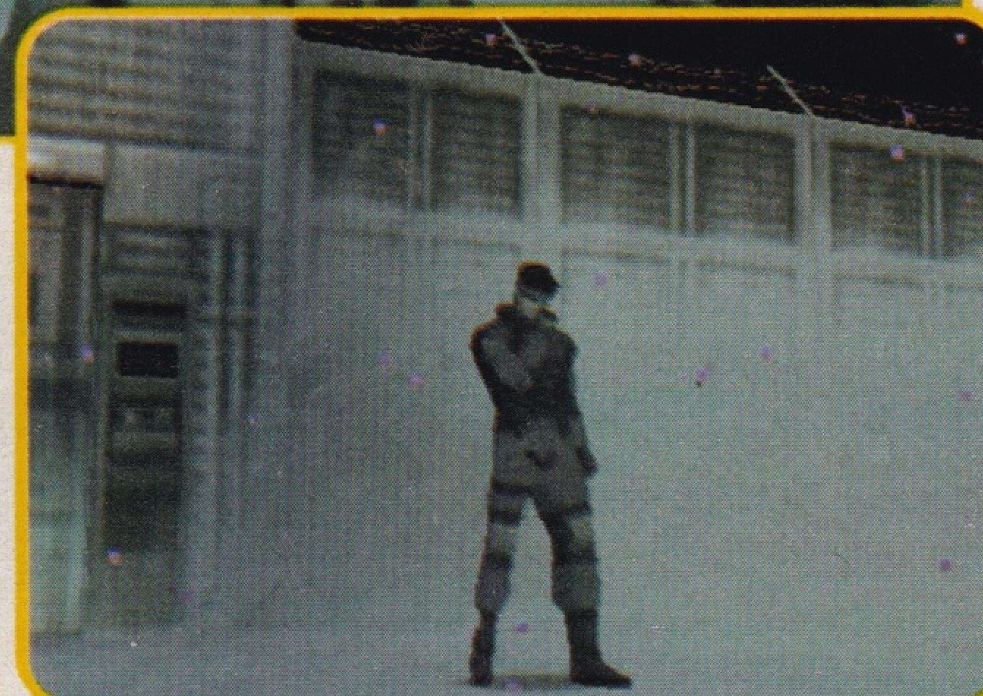


JASKINIA WILKÓW 17

Szybko kładź się na ziemi z karabinem snajperskim w dłoni. Od strony budynku ktoś strzela. To Sniper Wolf! Jednak przeżyła. Tym razem będzie ci ją łatwiej upolować – kobieta chowa się za drzewami. Biegając niepewnie od jednego do drugiego. Jest znacznie wolniejsza, niż podczas pierwszego pojedynku. Jeśli zabraknie ci pocisków do PSG-1, możesz strzelać do snajperki rakietami z Nikity. Wchodzisz do budynku.



Cóż, szkoda że trzeba pozbyć się tej blondyneczki... Może podczas spotkania na kawie zachowywałaby się bardziej przyjacielsko?



Khm, khm, zimno tu, a jeszcze zaraz mnie czeka pojedynek ze Sniper Wolf

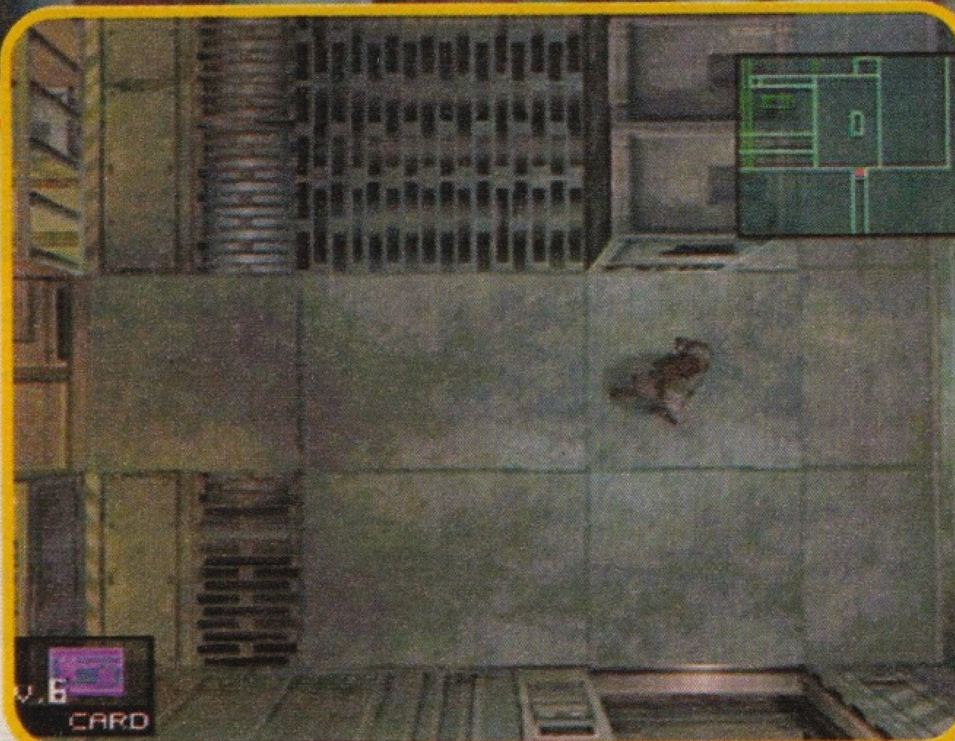




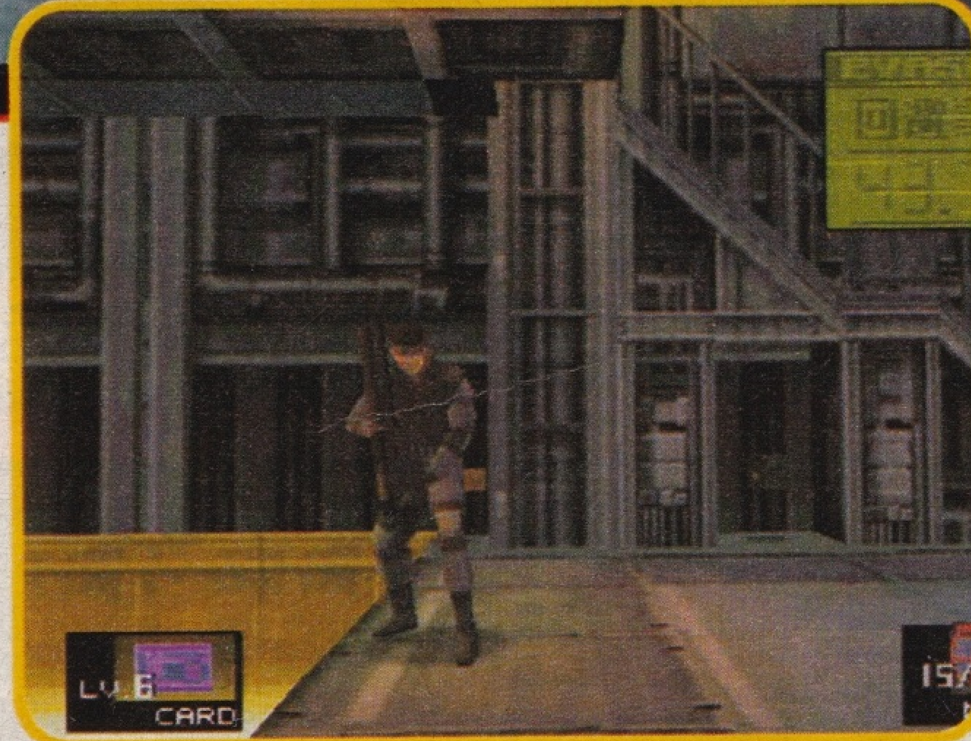


18 PIEC HUTNICZY

Przejdź na sam koniec dłuższego z dwóch mostów. Ustaw się tyłem do ściany i idź w prawo po wąskim gzymsie. Jeden fałszywy ruch i roztopisz się w kipiącej kilkanaście metrów w dole surówce. Idąc po gzymsie, w pewnym momencie musisz schylić się, gdy zbliży się do ciebie przenoszona przez dźwig beczka. Przechodzisz dalej, schodami schodzisz na poziom pieca. Dolne drzwi prowadzą do komnaty, w której możesz wyposażyć się w zapasy. Duże drzwi u góry zaprowadzą cię na kolejny poziom. Miłej wędrówki.



Dostań się do schodów i zejdź nimi na poziom pieca



Na samym dole pieca hutniczego jeden krok w lewo i nawet gumowy kostium ci nie pomoże

19 WINDA TOWAROWA

Wielka winda towarowa uruchamiana jest z panelu. Ponownie przytrafią ci się dodatkowi pasażerowie – najskuteczniej załatwisz ich z pomocą Stun Grenades oraz strzałami z dubeltówki. Gdy winda zjedzie na dół, przesiadasz się do drugiej. Zjeżdżasz do mroźnej okolicy. Nad głową kołują ci kruki. Czujesz, że zaraz coś się zdarzy...



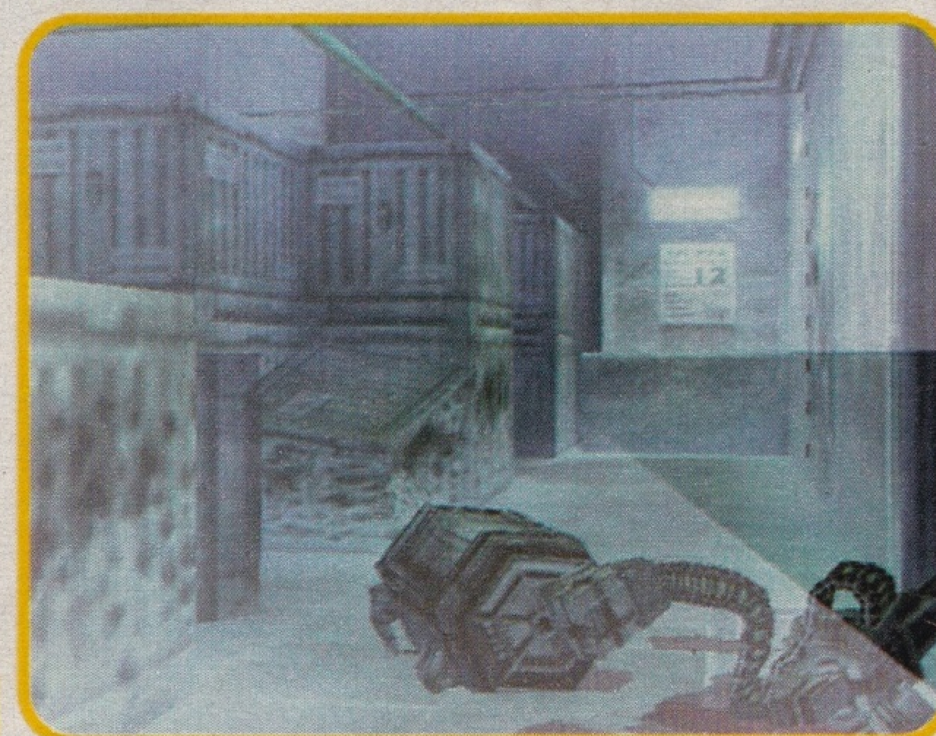
Winda towarowa zwiezie cię na dwór, gdzie właśnie trwa śnieżyca

MAGAZYN 20

W magazynie czai się kolejny boss, Vulcan Raven. Facet ma wielką rurę i beczkę z zapasem amunicji na plecach. Nawet nie próbuj walczyć z nim twarzą w twarz, bo cię rozniesie na strzępy jedną serią. Ravena pokonasz, stosując jedną z trzech broni: Stingera, granaty albo Nikitę. Magazyn składa się z sieci korytarzy, możesz więc się chować i rzucać nadchodzącemu Ravenowi granat pod nogi. Ewentualnie wystrzel pocisk z Nikity i kieruj go w plecy bossa. Uważaj, bo jeśli wypuścisz go wprost na Ravena, drań go zestrzeli! Umierający Raven rozklei się i zacznie płaczliwie opowiadać swoją historię, zostawi ci też w spadku Level 7 Keycard. Magazyn opuścisz górnymi drzwiami.



Raven nie jest zbyt zwrotny, co zdołasz wykorzystać, zachodząc go od tyłu



Szkoda, że ekwipunku Ravena nie można zabrać ze sobą...

PODZIEMNA BAZA 21

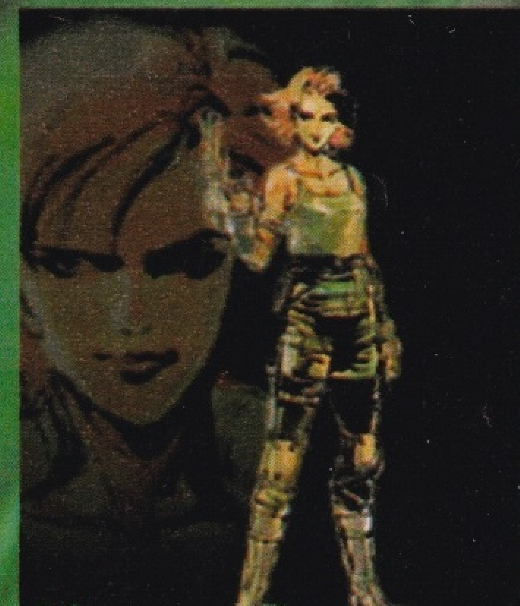
Idąc do serca podziemnej bazy, zaopatrz się w pociski do Stingera. Wchodzisz do wielkiej hali i... przed tobą stoi Metal Gear Rex – wielka żelazna bestia. Wchodź po kolejnych drabinach. Dotrzesz do głowy Rexa. Po drabinie wejdź na nią, drugą drabiną zejdź z drugiej strony. Idąc dalej naprzód, trafisz do centrum dowodzenia Liquid Snake'a. W kabinie stoją trzy laptopy kontrolujące pracę bazy. Odbywa się właśnie narada dowództwa sił Zła. Liquid Snake wyrzuci kartę PAL, która spadnie na sam dół, do wody. Musisz więc zejść tam i zacząć przeszukiwać kanały. Gdy znajdziesz zgubę (może się zdarzyć, że połknie ją szczur wodny – wówczas uziem go i zabierz co twoje). Po powrocie na sam szczyt Rexa, do centrum dowodzenia, wejdź do wnętrza pokoju i rzuć Chaff Grenade, żeby wyłączyć kamerę. Podejdź do położonego najbardziej na lewo laptopa i użyj karty PAL. Będziesz teraz musiał zmienić kolor karty na niebieski. W tym celu wracaj do magazynu (tam, gdzie walczyłeś z Ravenem). Pochodź trochę w tę i z powrotem, otwórz dolne drzwi – i po chwili zobaczysz w inwentarzu, że PAL zabarwiła się na niebiesko. Wróć do centrum dowodzenia na Rexie i użyj karty w środkowym laptopie. Przyszedł czas na ostatnią wycieczkę. Tym razem musisz wrócić do pieca hutniczego i zbliżyć się do gorącej surówki. Karta PAL zabarwi się na czerwono. Będziesz mógł z jej pomocą zdezaktywować laptop położony najbardziej na prawo. Nagle drzwi pomieszczenia się zamkną i do wnętrza zacznie się sączyć gaz. Czym prędzej skontaktuj się z Otaconem (częstotliwość 141.12). Gdy zejdziesz na dół, Liquid Snake uruchomi Rexa i stanie do pojedynku z tobą. Pokonasz go, korzystając z Chaff Grenades i w trakcie jego przestojów, strzelając do drania ze Stingera. Najpierw musisz celować w radar (prawa część głowy), w drugiej turze celuj prosto w kabinę, w której siedzi Liquid. To jeszcze nie koniec pojedynku ze Snake'em – facet ma najwyraźniej stalowe... hmm, nerwy? Ciągle żyje i tym razem wyzywa cię na pojedynek kickboxingu. W pierwszej jego części możesz uderzać seriami kopów, pod koniec Liquid staje się sprawniejszy. Z boku bije licznik. Musisz zwyciężyć, zanim czas się skończy.



Przed tobą elektryczny dinozaur. Stoczysz z nim jeden z najtrudniejszych pojedynków w grze


Centrum dowodzenia z trzema laptopami, do których musisz się dostać





Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

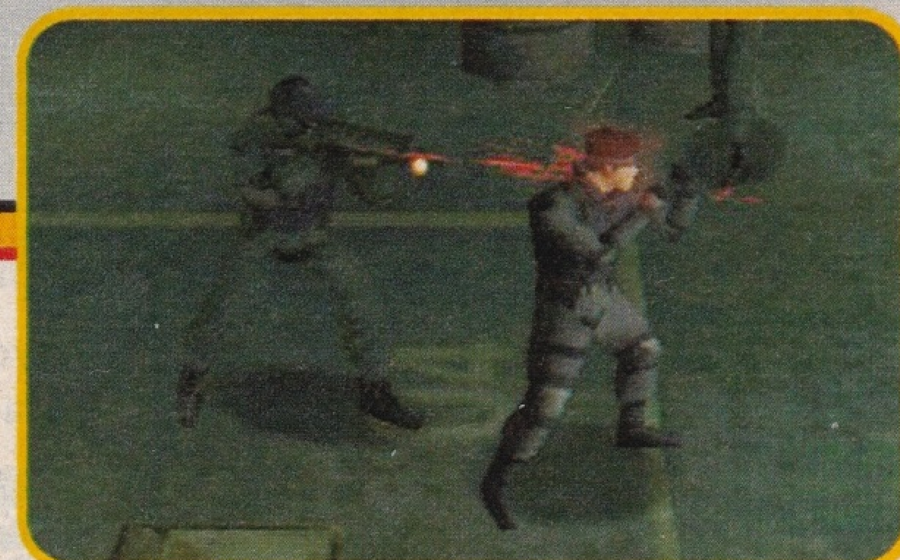






22 UCIECZKA

Razem z Otaconem wskakujesz do gazika. On prowadzi, ty obsługujesz karabin maszynowy, którym likwidujesz wszystko, co się rusza. Na koniec będzie cię ścigał Liquid Snake, ale odpowiednio ostrzelany, nie da ci rady. A wy? Wyjeżdżacie na światło dnia, ku wolności.


Ups! Twoi przeciwnicy nie stosują metod walki „Twarzą w twarz". Miej oczy szeroko otwarte


Szaleńcza jazda to spory zastrzyk adrenaliny nawet dla najtwardszego zabijaki


Podczas ucieczki to tobie przypadnie zaszczyt strzelania do królików

KONIEC

szybka pomoc

Heavy Metal F.A.K.K. 2

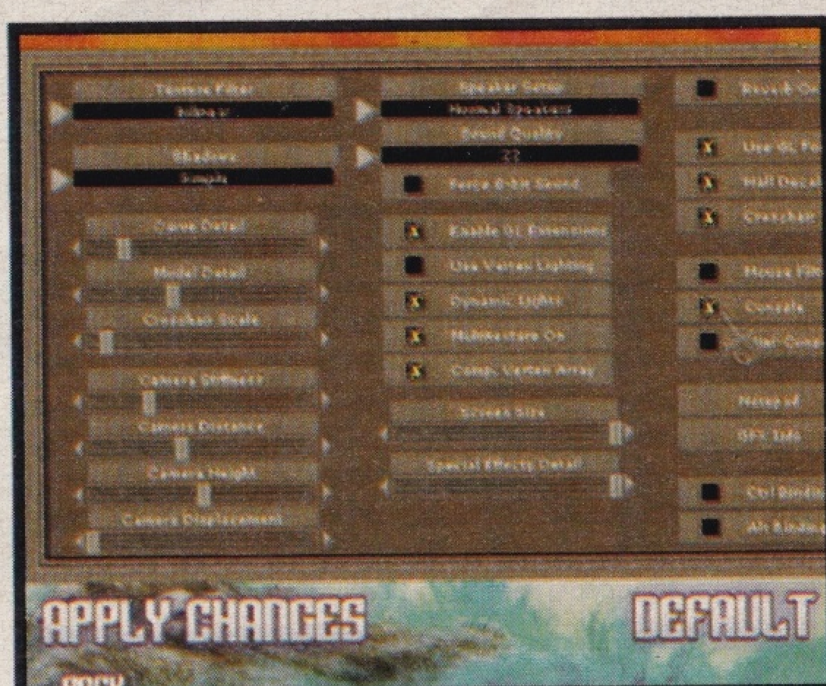
W menu gry wybierz Opcje. Następnie otwórz opcję Video/Audio i wybierz Advanced Options. Na ekranie zaznacz Checkmark Console. Gdy naciśniesz ~ w trakcie gry, uruchomisz konsolę kodów.

Kody

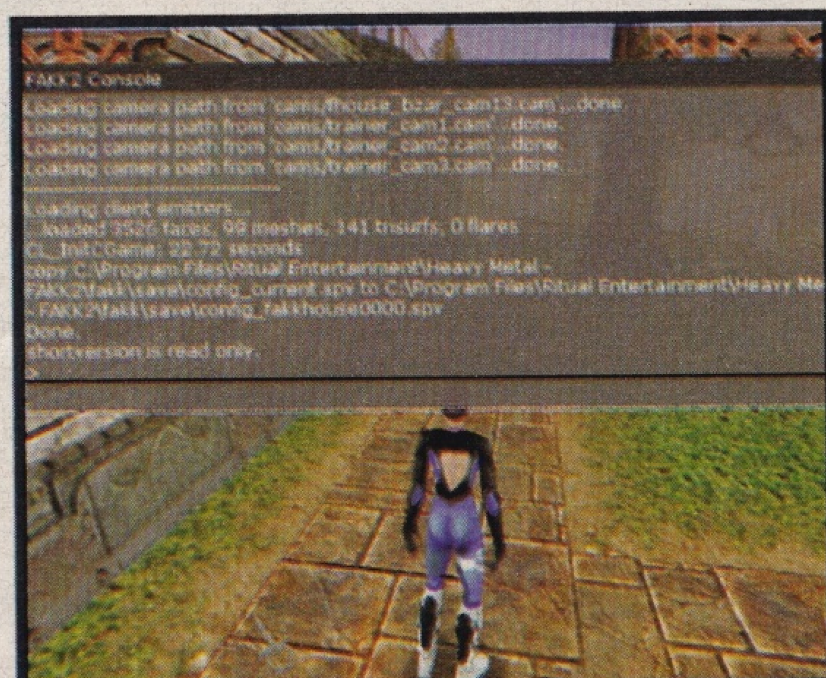
God – jak zwykle nieśmiertelność
wusss – daje całą broń
notarget – przeciwnicy nie atakują
noclip – przechodzisz przez ściany
give all Weapons – inny sposób na całą broń
give all Items – daje ci wszystkie przedmioty
give all Health – pełne zdrowie
give all Water – pełny zapas wody
Health 100 – pełne zdrowie
hide – niewidzialność
show – powrót do widzialności
killclass *(nazwa klasy potworów)* – zabija wszystkie potwory z danej grupy
map *(wpisz nazwę mapy)* – przechodzisz do wybranego poziomu

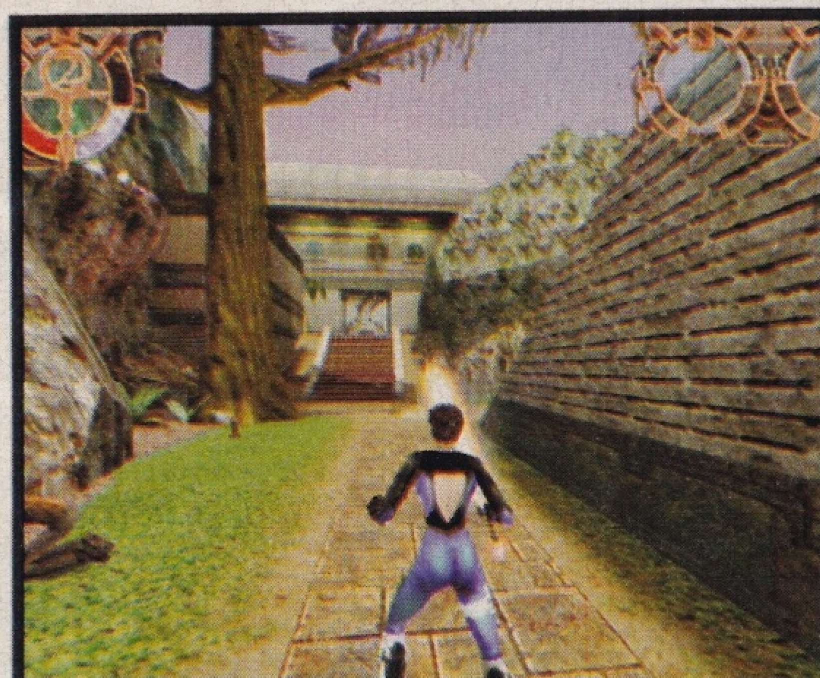
Lista poziomów:

blood
cemetary
cliff1
cliff2
creeperpens
end
fakkhouse
fog
gruff
gruff_cinema
homes1
homes2evil
homes2good
intro
landersroost
oracle
oracleway
otto
over
shield
swamp1
swamp2
swamp3
towncenter_evil
towncenter_good
training
under
water
zoo



tutaj zaznacz opcję Checkmark Console


tylkda (~) otwiera konsolę do wpisywania kodów


a z ognistym mieczem w dłoni każda dziewczyna czuje się lepiej

NFS: Porsche

Wpisz jeden z podanych kodów jako imię kierowcy i wciśnij przycisk „Done". Powinieneś usłyszeć charakterystyczny dźwięk. Teraz możesz już wybrać kierowcę, którym chcesz grać.

Kody

Dakar – wyścigi przypominają rajd po pustyni, np. unoszą się tumany kurzu

fetherw8 – samochody są nieco cięższe i stabilniejsze

Fuzzyfuz – w rajdach pojawiają się policyjne radiowozy

Gulliver – bolidy zmieniają się w malutkie, sterowane radiem samochodziki

Smash Up – teraz możesz poszaleć do woli

yraGyraG – wszystkie samochody zachowują się jak model 993


Gulliver – teraz twoje Porsche jest prawdziwą zabawką


Dakar – to nic, że jedziesz po szosie, unosisz tumany kurzu jak na pustyni


Fuzzyfuz – jeśli lubisz mocne wrażenia, to spróbuj pościgów z policją

Midtown Madness 2

Aby uzyskać możliwość jazdy nowymi samochodami, musisz spełnić przeróżne warunki:

American Lafrance Fire Truck
Zajmij I,II lub III miejsce w rajdzie San Francisco Blitz

Aston Martin DB7 Vantage
Wygraj London Crash Course

Audi TT
Zajmij I,II lub III miejsce w rajdzie San Francisco Checkpoint

New Mini Cooper
Zajmij I,II lub III miejsce w rajdzie London Blitz

New Beetle Dune
Zajmij I,II lub III miejsce w rajdzie San Francisco Circuit

New Beetle RSI
Wygraj San Francisco Crash Course

Panoz GTR-1
Zajmij I,II lub III miejsce w rajdzie San Francisco Checkpoint

Uwaga! Jeśli grasz jako zawodowiec, musisz ukończyć rajdy jako pierwszy.


Wygraj kilka wyścigów, a będziesz mógł jeździć ciężarówką


Na początku gry nie możesz poszaleć na wszystkich typach samochodów

Blair Witch Project vol2: Coffin Rock demo

Naciśnij F10, aby otworzyć konsolę kodów:

Kody

IWORKFORGOD – nieśmiertelność
BIGHEAD – od przybytku głowa nie boli – sprawdź to sam
GIBNPLENTY – podzielenie za darmo
T2000 – wygląd Terminatora
GIVEMEFAITH – przywraca zdrowie
NOD3D – niewidzialność
HELLFREEZEOVER – zatrzymuje przeciwników


BIGHEAD – ale duża głowa. Ciekawe, czy mieści się w niej więcej wiadomości

Notebooki w kawałkach

Przenośne komputery, mimo możliwości trochę mniejszych od swoich większych braci, na trwałe zagościły na rynku. Oferują to, czego nie potrafi żaden „duży" komputer – możliwość pracy w dowolnym miejscu, bez potrzeby zewnętrznego zasilania

Ekran ciekłokrystaliczny

- Pierwsze ekrany potrafiły wyświetlać tylko dwa kolory w niskiej rozdzielczości. Obecnie te problemy należą już do przeszłości, współczesne ekrany są w stanie pracować w wysokiej rozdzielczości, przy takiej samej liczbie kolorów jak ich „kineskopowe" odpowiedniki.
- Wielkość wyświetlacza podaje się jako długość przekątnej w calach, jednak, w odróżnieniu od normalnych monitorów, jest to wartość rzeczywistego ekranu roboczego, a nie kineskopu.

Zatrzaski

- Pełnią rolę zamków (identycznie jak np. w walizce). Zabezpieczają komputer przed otwarciem się w najmniej pożądanym momencie (np. gdy biegniesz do uciekającego autobusu).

Regulacja obrazu

- Umieszczone tu przyciski pozwalają skorygować jasność i kontrast wyświetlanego na ekranie obrazu.

Trackball lub touchpad

- Aby móc korzystać z aplikacji obsługujących myszkę, konieczny jest jakiś kontroler. Zazwyczaj stosuje się do tego celu trackball, czyli odwróconą mysz – poruszenie kulki przesuwa kursor w stosownym kierunku.
- Spora część laptopów wyposażona jest w touchpad, czyli niewielki ekranik działający na zasadzie tabletu. Przesunięcie palcem powoduje odpowiedni ruchy kursora na ekranie. Niestety, tym rozwiązaniom nadal daleko do wygody obsługi zwyczajnej myszy.

Klawiatura

- Klawiatura laptopa praktycznie niczym nie różni się od tej podłączanej do zwyczajnego komputera.
- Ze względu na ograniczone miejsce zrezygnowano z oddzielnego bloku klawiatury numerycznej.

Napęd CD-ROM

- Starsze notebooki wyposażone były jedynie w standardową stację dyskietek, później coraz częściej zaczęto uzupełniać je o czytniki CD-ROM.
- Obecnie coraz więcej modeli standardowo bądź za dopłatą posiada napęd DVD. Niektóre modele ze względu na ograniczoną ilość miejsca są w stanie pracować jednocześnie tylko z jednym typem napędu: stacją dysków lub czytnikiem CD/DVD. Wyboru dokonuje się poprzez wymianę odpowiednich bloków z boku laptopa.

Klawisze kursora

- Na klawiaturze notebooka nie ma zbyt wiele miejsca, a więc klawisze kursorów i znajdujące się nad nimi przyciski przysunięto bliżej pozostałej części klawiatury.

Gadżety i gadżeciki

- Do przenośnych komputerów można wcisnąć naprawdę mnóstwo dodatkowych gadżetów. Firma Sony zaprezentowała prototyp nowego notebooka – VAIO GT wyposażonego w pełni funkcjonalną kamerę wideo. Jak przewidują konstruktorzy z Sony, urządzenie znajdzie się w sklepach już w przyszłym roku, a w niedalekiej przyszłości notebooki filmujące swoich właścicieli (i śledzące każdy ich krok) nie będą niczym nadzwyczajnym.
- Laptop jest w pełni funkcjonalnym komputerem, posiada więc komplet złączy identycznych jak w normalnym PC. Co ciekawe, większość modeli ma także gniazda umożliwiające podłączenie zewnętrznego monitora, a także klawiatury i myszy.
- Większość współczesnych laptopów wyposażona jest w port podczerwieni umożliwiający prostą i stosunkowo szybką (a przede wszystkim bezprzewodową) komunikację pomiędzy dwoma komputerami posiadającymi to złącze.

Głośniki i mikrofon

- Praktycznie wszystkie nowe laptopy posiadają wbudowane karty muzyczne. Aby z nich skorzystać, nie potrzeba żadnych dodatkowych akcesoriów. Zarówno głośniki, jak i mikrofon, umieszczone są w obudowie komputera. Zazwyczaj wbudowuje się je w przedniej części, przed klawiaturą, bądź bezpośrednio za nią, pod ekranem.

Zdjęcia: Forum/EPA/Yoshikazu Tsuno

Notebooki

mała rzecz – duża frajda

Niektórzy uważają notebooki za elitę wśród komputerów. Bardzo często to właśnie w ich wnętrzu umieszcza się wszystkie nowinki techniczne. Niestety, także cena laptopa stawia go wysoko w elektronicznej hierarchii

Przenośne komputery pojawiły się prawie jednocześnie ze zwyczajnymi, domowymi komputerami. Początkowo przypominały jednostki centralne połączone z monitorem w jednym, przenośnym pojemniku. Oczywiście nie było mowy o pracy bez zewnętrznego źródła zasilania. Miniaturyzacja na szczęście nie ominęła także notebooków.

Cechy charakterystyczne

Notebooka nie da się pomylić z żadnym innym komputerem. Charakterystyczna, otwierana obudowa, w której górna część przykrywająca klawiaturę jest jednocześnie monitorem, na trwałe zapisała się w pamięci każdego użytkownika komputerów. Płaski ekran LCD zazwyczaj występuje w jednej z trzech wielkości 12,1; 13,3 i 14,1 cala. Wprawdzie w porównaniu z wielkościami normalnych monitorów, gdzie standardem jest 15, a coraz częściej 17 cali, wydaje się to dosyć mało, ale należy wziąć pod uwagę inny sposób pomiaru ekranów notebooków. Wielkość 15 cali normalnego monitora obejmuje także niewykorzystywane brzegi kineskopu. Rzeczywisty obraz jest o wiele mniejszy, w laptopach natomiast wartość podana w calach dotyczy wykorzystywanej powierzchni ekranu. Wprawdzie teoretycznie istnieje możliwość wbudowania większego wyświetlacza, jednak jego wymiary powodowałyby konieczność znacznego powiększenia i tak już dosyć dużych laptopów. Dla osób potrzebujących znacznie większego ekranu, np. do potrzeb prezentacji, producenci wyposażają swoje produkty w wyjścia dla normalnego monitora i coraz częściej także gniazdo umożliwiające wykorzystanie telewizora. Możliwe jest także skorzystanie z przenośnych projektorów wyświetlających obraz na ścianie lub specjalnym ekranie.

Praktycznie wszystkie notebooki mają identyczny układ z klawiaturą cofniętą bezpośrednio pod wyświetlacz. Pośrodku przedniej części, służącej jako podstawka pod dłonie, zazwyczaj umieszcza się urządzenie zastępujące mysz. Kiedyś najczęściej stosowano Trackball, obecnie króluje tzw. Touchpad, czyli maleńki, prawie kwadratowy ekranik działający podobnie do tabletu. Zamiast piórka używa się po prostu palca. Z przodu lub na prawym boku komputera zazwyczaj umieszczone są napędy. Pierwsze notebooki posiadały jedynie zwyczajną stację dysków, obecnie standardem jest już czytnik CD-ROM, powoli zastępowany przez odtwarzacz DVD. W większych modelach możliwe stało się równoczesne stosowanie odtwarzacza CD i stacji dysków, mniejsze konstrukcje posiadają miejsce na jeden napęd, w zależności od potrzeb można umieścić tam stację dysków lub CD-ROM. Najmniejsze laptopy w ogóle nie posiadają żadnych napędów, co pozwoliło ograniczyć ich masę. Oczywiście korzystanie z dysków jest możliwe wtedy albo poprzez napędy zewnętrzne, albo przy użyciu stacji dokującej, która uzupełnia komputer o brakujące elementy.

Dla osób dużo piszących najważniejsza jest wygodna klawiatura

Obecnie napęd CD należy do standardowego wyposażenia nowoczesnych notebooków

Ale fajnie wygląda... Chyba muszę kupić takie cacko!

INFO

Przenośne jabłuszko...

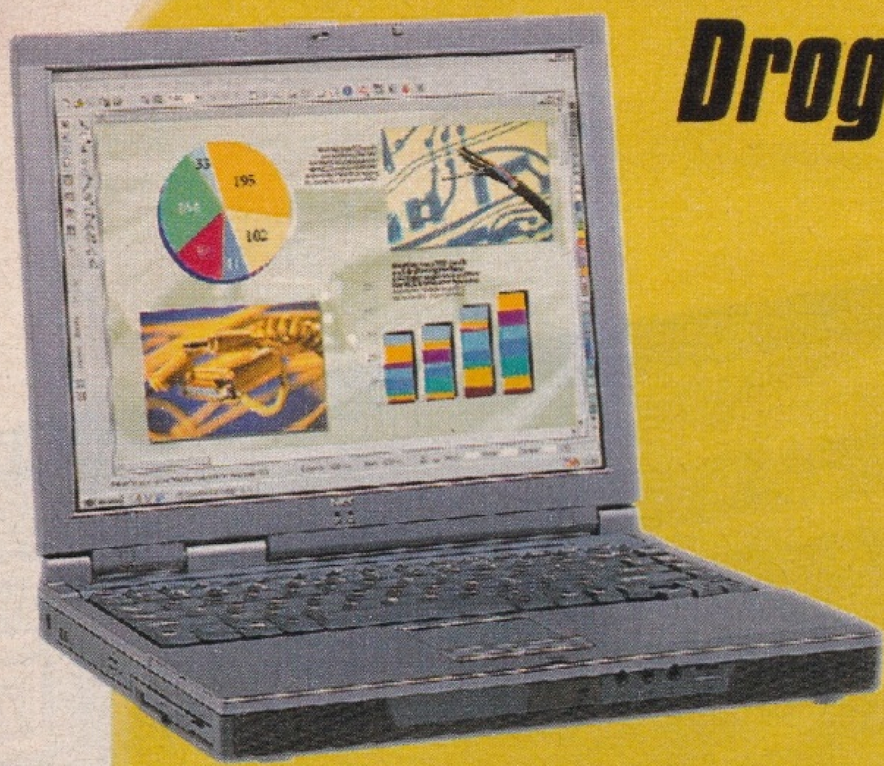
■ Jeśli zamierzasz zaopatrzyć się w przenośny komputer, nie jesteś skazany na posiadanie peceta. Swoje modele oferuje także coraz popularniejsza w Polsce firma spod znaku nadgryzionego jabłuszka. Podobnie jak w przypadku oferty komputerów biurkowych, także przenośne wersje występują w dwóch podstawowych odmianach. Pierwsza z nich, nazwana po prostu iBook, nawiązuje stylistyką do modnego wyglądu iMac'ów. Podobnie jak one, posiada matową, półprzezroczystą obudowę występującą w kilku odmianach kolorystycznych. Wnętrze w zależności od wersji kryje procesor G3 300 lub 366 Mhz, 64 MB RAM i 4MB kartę graficzną opartą na chipie ATI Rage Mobility oraz CD-ROM 24x. Wyświetlacz o średnicy 12,1 cala potrafi wyświetlać obraz z rozdzielczością 800x600.

■ Druga odmiana – PowerBook – ma o wiele bardziej konwencjonalny wygląd, jego obudowa utrzymana jest w klasycznych dla notebooków, ciemnych kolorach. Obudowa ukrywa prawdziwą moc tego komputera. W zależności od wersji posiada on procesor G3 taktowany zegarem 400 lub 500 MHz, 64 lub 128 MB pamięci operacyjnej. Wszystkie wersje nowego PowerBooka posiadają wbudowany czytnik DVD o sześciokrotnej prędkości. Duży, 14,1 calowy wyświetlacz obsługuje rozdzielczość 1024x768 pikseli.

■ Niestety, do zakupu przenośnych Macintoshy może zniechęcić cena, stanowczo za wysoka jak dla przeciętnego użytkownika komputerów.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: materiały firm Karen Notebook, Cadena Systems

Drogo i szybko, czy oszczędnie...



NEC VERSA Note VX
Pentium III 450 MHz, 64 MB RAM (max. 256 MB)
Wymiary: 307x250x40 mm
Waga: 2,9 kg

Trochę tańszy od SONY, do tego szybszy i prawie 3x cięższy. Nadaje się też do gier. Cena: 8499 zł...



SONY VAIO C1X/C1XS
Pentium MMX 266 MHz, 64 MB RAM (max. 128 MB)
Wymiary: 270x140x37 mm
Waga: 1,1kg

Dobry do pisania tekstów, choć bez CD-ROM. Leciutki, ale koszmarnie drogi – aż 8999 zł!



California Access CA 5300
Celeron 466 MHz, 32 MB RAM (max. 256 MB)
Wymiary: 280x240x39,5 mm
Waga: 2,6 kg

Najtańszy, choć nienajgorszy. Nadaje się do pracy i zabawy, a do tego kosztuje „tylko" 4799 zł

Co siedzi w środku

Wprawdzie notebooki są w pełni funkcjonalnymi komputerami i można na nich uruchamiać wszystkie programy przeznaczone dla ich dużych odpowiedników, jednak do ich produkcji używa się innych komponentów. Zazwyczaj są to dostosowane do określonych wymagań wersje znanych już wcześniej urządzeń. Bardzo ważna jest wielkość, np. w laptopach stosuje się dyski twarde 2,5 cala zamiast standardowych 3,5 cala, pozwala to zaoszczędzić sporo miejsca. Większość podzespołów takich jak karta graficzna czy muzyczna jest połączona z płytą główną, co zapewnia lepsze wykorzystanie ograniczonej powierzchni. Całość konstrukcji opiera się na specjalnych wersjach powszechnie znanych procesorów. Większość obecnych na rynku notebooków wykorzystuje zużywające mniej energii wersje Celeronów i Pentiumów III Intela oraz (głównie w tańszych konstrukcjach) K6-2 firmy AMD. Prawdziwa konkurencja rozpocznie się wraz z pojawieniem się przenośnej wersji najszybszego procesora AMD, Athlona.

Sam notebook to za mało

Podobnie jak w wypadku normalnych PC, do notebooków możesz dokupić całą masę przydatnych (i drogich) akcesoriów. Jednym z takich gadżetów jest np. karta PCMCIA Xircom GSM, umożliwiająca użytkownikom notebooków przesyłanie danych oraz faksów za pomocą telefonów GSM. Dzięki temu możesz np. zwiedzać ulubione strony WWW w trakcie podróży pociągiem... Poza tym do przenośnego komputerka można dołączyć: zewnętrzną klawiaturę (aby wygodniej pisać), zwykłą myszkę (unikniesz wyłamania nadgarstka, operując trackballem) lub dodatkowy dysk twardy (koniec komunikatów o braku miejsca na „twardzielu"...).

Posiadanie ultraszybkiego notebooka jest marzeniem każdego fana komputerów. Najbardziej zaawansowane technologie zamknięte w małej obudowie są w stanie zafascynować każdego. Jednak nadal jest to zabawa dla firm i bogatych użytkowników prywatnych. Za pieniądze, które wydałbyś nawet na najtańszego nowego notebooka, spokojnie można by było kupić przynajmniej dwa dobrze wyposażone komputery. Niestety, na razie na rynku nie widać żadnych działań ze strony producentów mogących zmienić taki stan rzeczy.

INFO

Zarządzanie energią

■ Jednym z najważniejszych parametrów notebooka jest czas, w którym może on pracować bez potrzeby doładowywania baterii. Coraz szybsze procesory i układy kart graficznych w połączeniu z coraz większą ilością pamięci operacyjnej powodują rosnące zapotrzebowanie na energię.

■ Czas pracy komputera można znacznie zwiększyć, stosując specjalne systemy zarządzania energią. Umożliwiają one wyłączanie bądź ograniczanie zasilania nieużywanych w danym momencie podzespołów.

■ Praktycznie większość najważniejszych podzespołów, z procesorem na czele, pracuje z pełną mocą tylko przez krótki czas potrzebny np. na przekształcenie jakiegoś obrazu. Poza tymi kluczowymi momentami spokojnie może pracować np. z połową swojej nominalnej szybkości. Z podobnego założenia wyszli inżynierowie Intela, tworząc technikę Speed Step (obecną np. w procesorach Mobile Pentium III). Pozwala ona na automatyczne zmniejszenie częstotliwości taktowania zegara procesora w chwili, gdy nie istnieje potrzeba wykorzystania jego pełnej mocy. Wolniejszy (przez chwilę) procesor zużywa znacznie mniej prądu.

■ Większość współczesnych notebooków potrafi także automatycznie, po określonym czasie braku reakcji użytkownika, przejść w stan oczekiwania, a następnie, jeśli nadal nie wykryje żadnych działań, zapisać stan pamięci na dysk i wyłączyć większość podzespołów.

Ile to kosztuje?

Chcąc rozbudować notebooka musisz się liczyć ze sporymi wydatkami. Akcesoria są też drogie...

Akcesoria	Cena
RAM 64 MB	800 zł
Wewnętrzny modem	350 zł
Dysk 4.8 GB	800 zł
Dysk 20 GB	1900 zł
Akumulatorki NiMH	500 zł
Nagrywarka CD	1700 zł
Zasilacz samochod.	300 zł
Drukarka BJC-85	1000 zł
Kieszeń dysku zewn.	400 zł
Napęd DVD-ROM	1600 zł
Karta MPEG do DVD	1500 zł

Podane ceny są orientacyjne i zależą m.in. od aktualnego kursu dolara

Jakiego wybrać notebooka?

Przede wszystkim określ swoje potrzeby. Inny komputer jest potrzebny dziennikarzowi, inny architektowi, a jeszcze inny zapalonemu graczowi. Przy wyborze zwróć uwagę na:

1. Wielkość ekranu
2. Rozmiar klawiatury (gdy dużo piszesz – jak największa)
3. Urządzenie sterujące kursorem, możliwość podłączenia myszki
4. Procesor, ilość RAM i rozmiar dysku twardego
6. Czas działania akumulatorków
7. Możliwości multimedialne (karta graficzna i dźwiękowa)
8. Dodatkowe porty itp.

TiPSY

Aby twój notebook był zdrowy...

Sposób działania notebooka nie różni się praktycznie od sposobu funkcjonowania stacjonarnego PC, jednak korzystając z niego musisz zwrócić uwagę na parę spraw.

● Mimo że notebook jest komputerem przenośnym, nie próbuj używać go na słonecznej plaży ani np. na stoku lodowca (w przerwie pomiędzy kolejnymi zjazdami na nartach). Zbyt niska i wysoka temperatura jest szkodliwa dla delikatnej elektroniki.

● Weź pod uwagę fakt, że wszelkie ruchome elementy obudowy – klapki, zatrzaski i zaślepki – bardzo łatwo się odłamują (ops, odpadło...) oraz gubią (gdzie jest ta głupia zatyczka...).

● Akumulatorki wymagają ładowania zgodnie z procedurą opisaną w instrukcji. Inaczej może się okazać, że stosunkowo nowe baterie wyczerpują się dziwnie szybko.

● Ekran notebooka jest dużo delikatniejszy od zwykłego monitora. Unikaj więc przytrzaskiwania pomiędzy nim, a klawiaturą różnych szpargałów, typu długopis lub ołówek...

● Standardowo nie podłączaj akcesoriów przy włączonym zasilaniu – naprawy notebooków są znacznie droższe, niż zwykłych, domowych PC!

W niektórych modelach, aby skorzystać z dyskietki, trzeba podłączyć zewnętrzną stację dyskietek. Również napęd CD może być tak dołączany do notebooka

Ojej! Muszę wydać aż tyle pieniędzy? Czy na pewno potrzebuję notebooka?

Wideo-
-Konferencje

Aby pogadać z kolegą albo spotkać się z koleżanką, nie trzeba będzie niedługo biec na spotkanie. Wystarczy zasiąść przed ekranem komputera i podłączyć wideotelefon





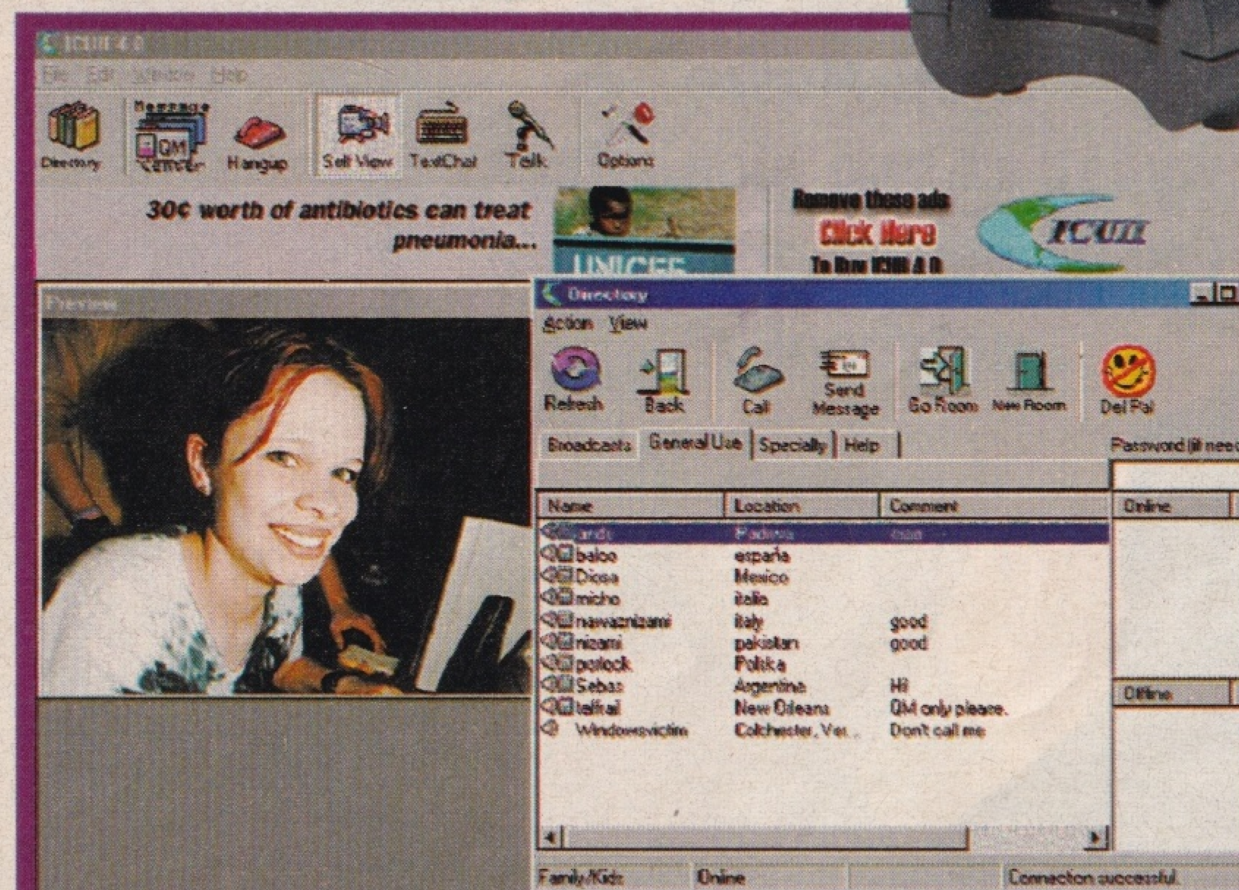
Z pewnością słyszałeś o wideotelefonie lub wideokonferencjach, czyli o rozmowach prowadzonych na odległość w technice pozwalającej jednocześnie nie tylko usłyszeć rozmówcę, ale także go zobaczyć. Wideotelefon jest urządzeniem niezwykle przydatnym, z pewnością wielu zakochanych ucieszyłoby się, gdyby zamiast tylko słyszeć głos drogiej osoby, mogłoby ją zobaczyć. A przecież wideokonferencje umożliwiają komunikację wideo-audio nawet kilkunastu osobom jednocześnie! Są także świetne dla firm, zebrania z pewnością staną się o wiele przyjemniejsze, gdy każdy z rozmówców będzie przebywał w miękkim fotelu u siebie w domu.

Sam pomysł wideotelefonu nie jest nowy, pisarze gatunku sciencefiction wykorzystywali go często. Obecnie prawie każdy film lub książka, której akcja rozgrywa się w przyszłości, wykorzystuje wideotelefon jako powszechne urządzenie, zastępujące nawet jakże powszechne i pospolite budki telefoniczne. Czyż nie fajnie byłoby zatelefonować do kolegi odrabiającego akurat pracę domową i, korzystając z okazji, ukradkiem zerknąć na jego notatki (oczywiście nie zachęcamy nikogo to takiej działalności, ale na pewno przyjemnie byłoby mieć taką możliwość).

Fikcja i rzeczywistość

Czy jest to aż tak odległa przyszłość? Zdecydowanie nie, być może na wideotelefony montowane w budkach telefonicznych będziesz musiał poczekać jeszcze kilka lub kilkanaście lat. Jeżeli jednak dysponujesz komputerem PC, podłączonym do Internetu, wyposażonym w kartę muzyczną obsługującą technologię pozwalającą nagrywać i odtwarzać dźwięk jednocześnie (full duplex), z mikrofonem podłączonym do karty muzycznej, oraz z kamerą, to twój sprzęt jest gotów do połączeń wideokonferencyjnych. Tak uzbrojony możesz przystąpić do próby nawiązania pierwszego kontaktu (brzmi to jak z filmu Z ARCHIWUM X...). Jeśli jeszcze nie masz zainstalowanej kamery, powinieneś to zrobić właśnie teraz. W przypadku, gdy jest ona wyposażona w złącze USB, a ty korzystasz z systemu MS Windows '98 bądź nowszego, możesz podłączyć kamerę bez konieczności wyłączania komputera. System automatycznie wykryje wtedy nowe urządzenie, po czym poprosi o sterowniki, a następnie się zrestartuje. Większość programów konfiguracyjnych dołączonych do kamery komputerowej umożliwia ustawienie jakości nagrywanego obrazu (podobne opcje powinieneś znaleźć w oprogramowaniu, z którego będziesz korzystał podczas rozmowy). W przypadku wideokonferencji jest to bardzo ważna sprawa, gdyż jeśli ustawisz bardzo wysoką jakość obrazu, może okazać się, że twój rozmówca zobaczy tzw. pokaz slajdów (statyczne obrazki pojawiające się na ekranie co jakiś czas).





ICUII firmy Cybration Inc. to jeden z programów umożliwiających rozmowę wideokonferencyjną

Szybko, szybciej...

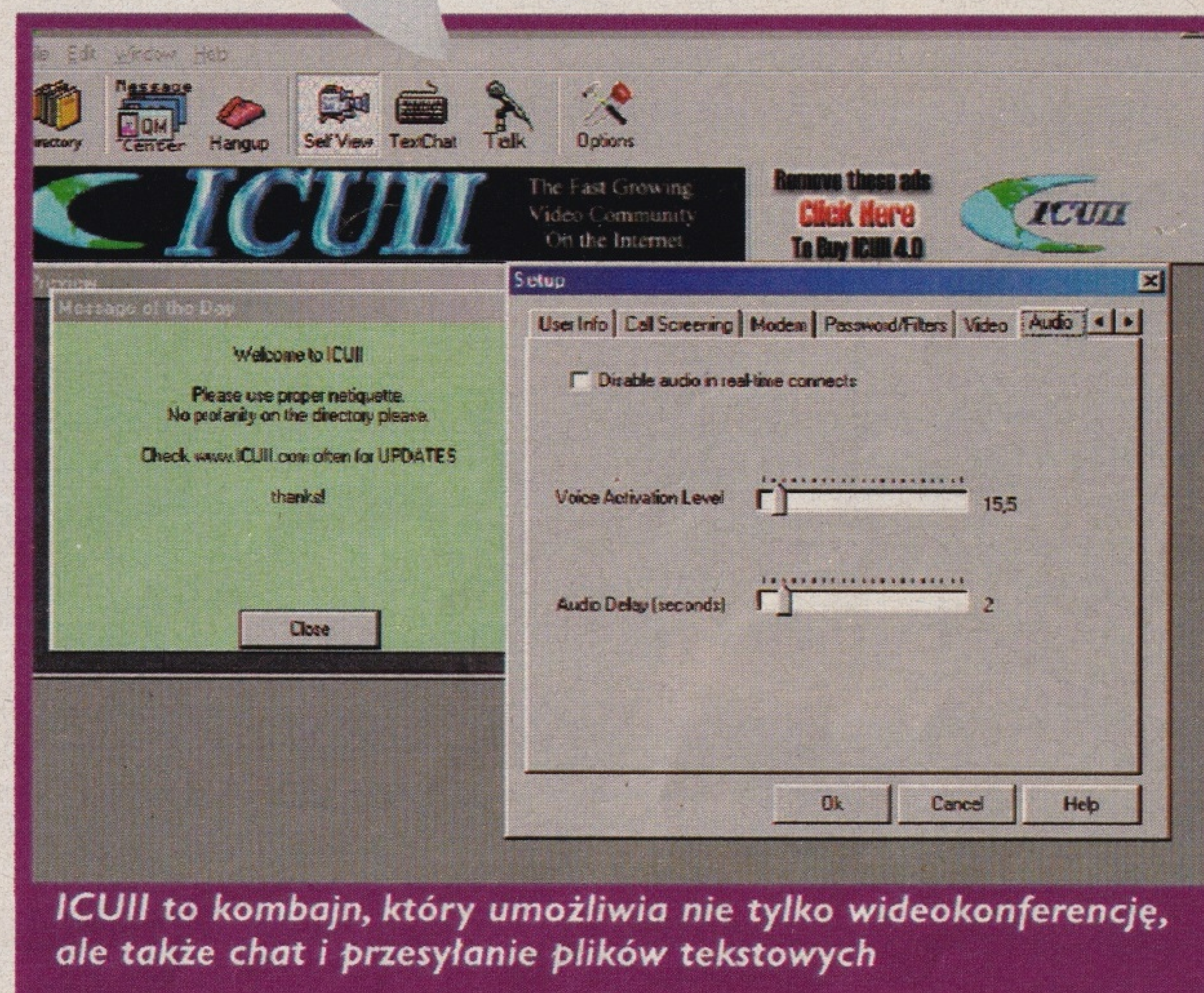
Wszystko zależy od prędkości łącza, jakim dysponujesz, im lepsze, tym wyższa jakość obrazu, na którą możesz sobie pozwolić. Ważne jest uzyskanie kompromisu między tymi dwoma parametrami. O ile na szybkość połączenia nie masz większego wpływu, to jakość obrazu zależy właśnie od ciebie. Przy ustawianiu jego parametrów powinieneś pamiętać, że równie ważnym czynnikiem, jak rozdzielczość, jest głębia





kolorów: im mniej kolorów, tym mniejszy rozmiar przechwytywanego filmu, a co za tym idzie, mniejsza ilość informacji do przesłania oraz większa płynność w przesyle. Jeśli po nawiązaniu połączenia zamiast ruchomego obrazu widzisz tylko jedną klatkę, poproś kolegę, z którym właśnie rozmawiasz, o zmniejszenie jakości obrazu. Podobnie ma się sprawa w przypadku dźwięku. Jeśli jego jakość będzie zbyt wysoka, może być on przerywany bądź zniekształcony. Kolejnym ważnym czynnikiem, na który powinieneś zwrócić uwagę, jest samo umiejscowienie kamery. Najlepiej ustaw ją tuż nad monitorem tak, aby rozmówca miał wrażenie, że patrzysz cały czas w obiektyw (no i w jego oczy). Zwróć również uwagę na to, co znajduje się za twoimi plecami i czy jest to warte pokazania twojemu rozmówcy (lepiej więc pościel łóżko!).

świetlając odpowiedni komunikat bądź sygnał dźwiękowy. Większość programów umożliwia, oprócz połączeń wideokonferencyjnych, także rozmowy na żywo z wykorzystaniem klawiatury (chat) oraz przesyłanie plików i wiadomości tekstowych. Aby uzyskać połączenie ze znajomym używającym tego samego oprogramowania, musisz znać jego adres IP bądź imię czy nazwisko. Niektóre programy dają nieograniczony dostęp do swoich baz, umożliwiając wyświetlenie wszystkich użytkowników w danej kategorii, np. mieszkańców Europy bądź Polski. Wracając do



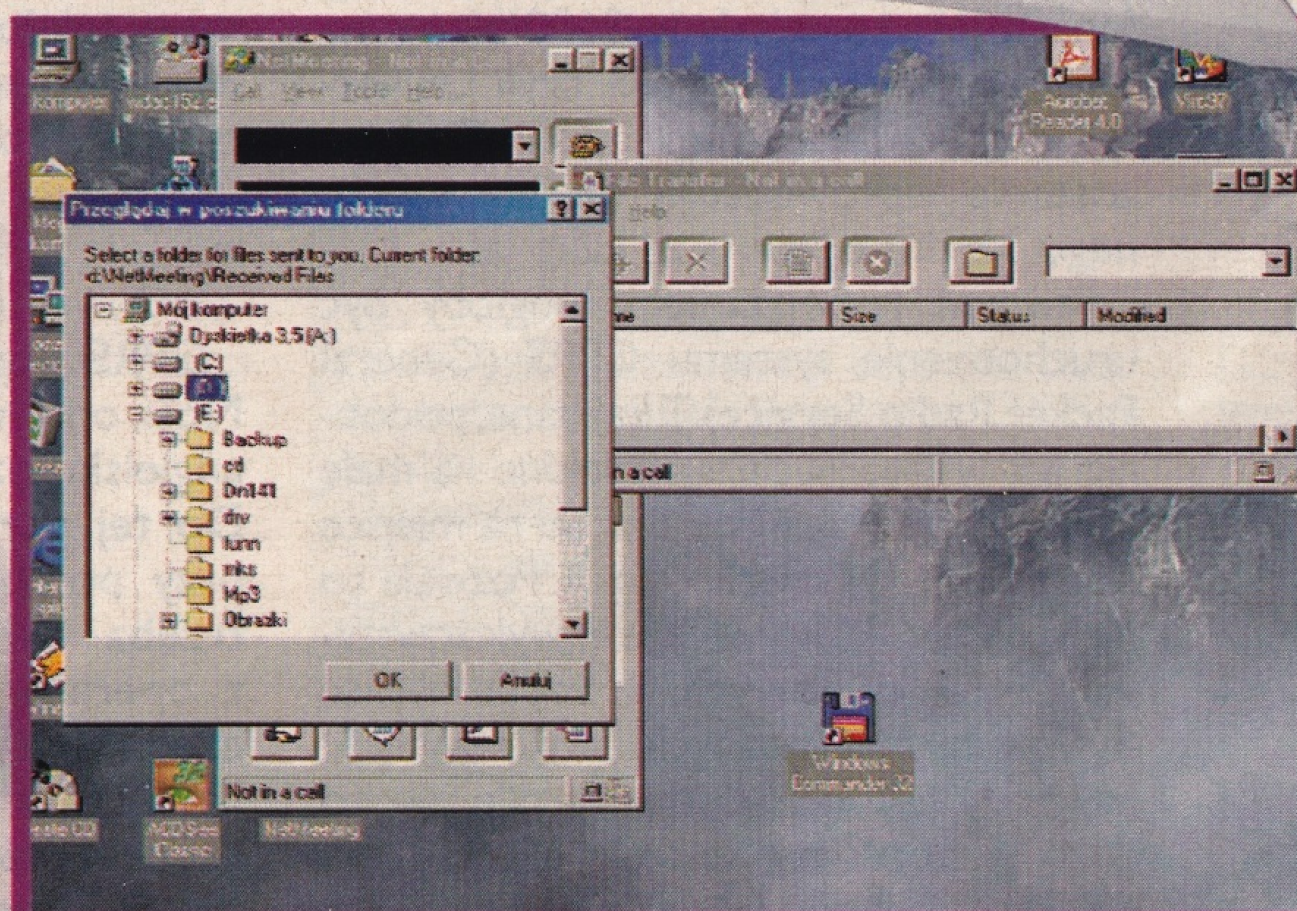
ICUII to kombajn, który umożliwia nie tylko wideokonferencję, ale także chat i przesyłanie plików tekstowych

Programy

Gdy poprawnie przebrnąłeś przez proces instalacji kamery oraz jej zamocowania, możesz przystąpić do instalacji programu, który umożliwi ci rozmowę wideokonferencyjną. Wybór jest niemały, począwszy od kolejnego produktu Microsoft **NetMeeting**, poprzez **ICUII** firmy Cybration Inc., a na **GatherTalk** stworzonym na chińskim Uniwersytecie w Hong Kongu skończywszy. Znakomita większość programów działa na podobnych zasadach, co ICQ lub polskie GaduGadu. Na serwerze producenta tworzony jest profil danego użytkownika, przy pierwszym uruchomieniu programu podajesz informacje takie, jak imię, nazwisko, pseudonim, adres zamieszkania, hasło itp. Informacje te zostaną przesłane do serwera internetowego w celu późniejszej identyfikacji twojej osoby w bazie danych danego programu. Oprogramowanie tego typu działa cały czas w tle, podobnie jak wspomniane wyżej ICQ i GaduGadu. W przypadku, gdy ktoś próbowałby nawiązać z tobą połączenie, program powiadomi cię o tym, wy-

sprawy samego oprogramowania, wyżej wspomniany NetMeeting oraz ICUII są prawdziwymi kombajnami oferującymi większość z wymienionych wyżej opcji, troszkę inaczej ma się sprawa w przypadku GatherTalk. Jest to program o wiele mniejszy od swoich braci, ale ma jedną niezaprzeczalną zaletę, bardzo dobrze radzi sobie w przypadku, gdy użytkownicy posiadają łącze internetowe o małej przepustowości, np. połączenie modemowe 14.4 kbps. Dodatkowo pozwala na prowadzenie multiwideo-konferencji do 5 osób jednocześnie. Wymieniając zalety NetMeeting, warto wspomnieć, że współpracuje on zarówno z kamerami komputerowymi, jak również z kartami do przechwytywania wideo, potrafi obsłużyć każde urządzenie kompatybilne ze standardem Video dla Windows. Grzechem byłoby przemilczeć zalety ICUII. Jest on programem przez wielu uznawanym za najlepszy do połączeń konferencyjnych dwóch osób jednocześnie, posiada wszelkie udogodnienia zgodne z obecnym standardem programów do porozumiewania się w Internecie, takie jak wspomniane wyżej chat, wysłanie plików itp.

Technika wideokonferencyjna dopiero raczkuje, jednakże przy obecnym postępie technicznym już wkrótce możesz spodziewać się znacznego wzrostu jej popularności oraz jakość. Być może już niedługo, aby zobaczyć przysłowiową ciocię z Ameryki, wystarczy zwykłe łącze telefoniczne i odpowiednio zmodyfikowany aparat. A wtedy drżyjcie adresaci i adresatki. Już nie będzie można odebrać wideotelefonu w papilotach na głowie i starym szlafroku.


NetMeeting Microsoftu współpracuje z kamerami komputerowymi i kartami do przechwytywania wideo

Tekst: Tomasz „Porlock" Zieliński

GPRS Szyb

Ledwie kilka lat temu większość z nas nawet nie wiedziała, jak wygląda telefon komórkowy, a teraz używamy ich nie tylko do rozmów, lecz również do surfowania po Internecie



Telefon

Do używania GPRS, potrzebny będzie nowy aparat telefoniczny. Jednym z pierwszych dostępnych na rynku jest Motorola Timeport p7389i

Przekaźnik

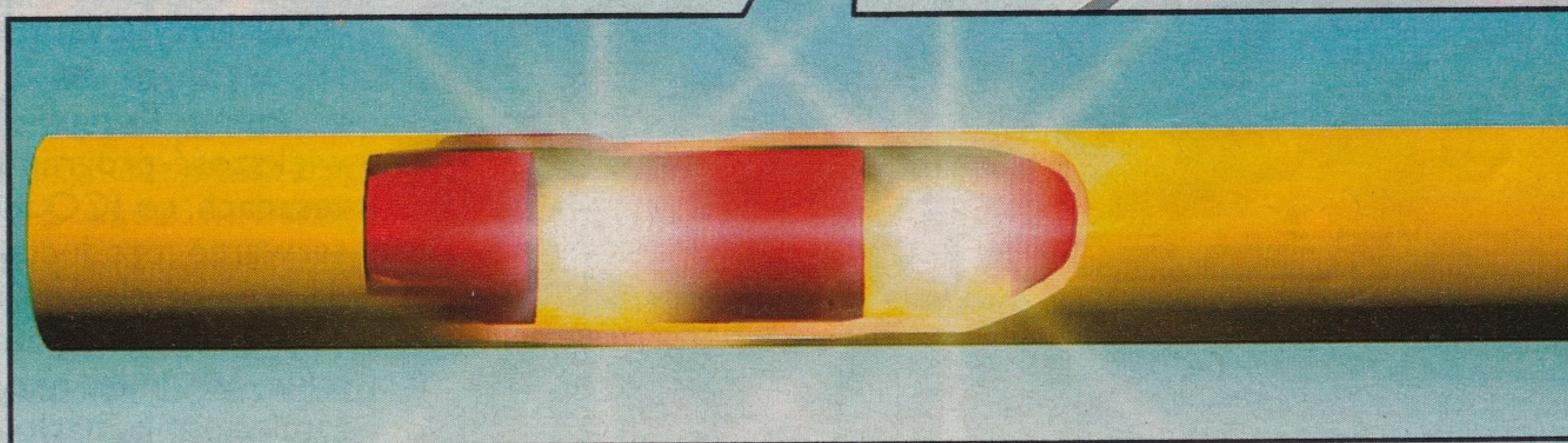
Maszt przekaźnika (po lewej) służy do łączenia telefonu ze stacją przekaźnikową (BTS – Base Tranceiver Station, na dole). Stacja odpowiada za przesyłanie informacji do telefonu i odbierania ich z niego

BSC

BSC, czyli Base Station Controler, steruje pracą większej liczby stacji przekaźnikowych. Gdy aparat telefoniczny przechodzi z zasięgu jednej stacji do drugiej, BSC natychmiast rejestruje tę zmianę

Przesyłanie informacji

W GPRS informacje są dzielone na niewielkie pakiety, które następnie wysyła się jeden po drugim. Dzięki temu jednym kanałem mogą podróżować naraz informacje od kilku użytkowników



Zapewne wszyscy słyszeli już o systemie UMTS, który pozwoli osiągnąć tak dużą wydajność przesyłania danych, że prawdopodobnie możliwe będzie przesyłanie przez telefony komórkowe obrazów. UMTS pozwoli na przesyłanie 2 Mbitów na sekundę, podczas gdy w dzisiejszych telefonach jest to zaledwie 9600 bitów na sekundę. Niestety, UMTS, czyli Universal Mobile Telecomunications System, zostanie wprowadzony do powszechnego użytku dopiero za kilka lat.

Pewnym rozwiązaniem mogłoby być uruchomienie systemu GPRS (General Packet Radio Service). Tutaj dane, podobnie jak w Internecie, są dzielone na małe kawałki i wysyłane. Po dotarciu na miejsce skleja się je i wszystko działa. Pozwala to na o wiele efektywniejsze wykorzystywanie fal radiowych. Przepustowość w warunkach idealnych może wynieść nawet 171 Kbit na sekundę. Nie jest to dużo w porównaniu z UMTS, ale i tak o wiele więcej niż dotychczas.

System GPRS działa na bazie sieci GSM, co oznacza, że operatorzy sieci komórkowych nie muszą od nowa budować wszystkich urządzeń, jak ma to miejsce w przypadku UMTS. Muszą je tylko dostosować do obsługi nowego systemu. Gorzej wygląda sprawa aparatów telefonicznych. Stare nie potrafią obsługiwać GPRS, więc żeby wykorzystywać ten system, trzeba kupić sobie nowy telefon. Jednym z pierwszych modeli, dostosowanych do nowego systemu, jest Motorola Timeport p7389i.

Zawsze Online

GPRS posiada jeszcze jedną zaletę. Nosi ona nazwę „Always On", co po angielsku oznacza „Zawsze włączony". Do tej pory, łącząc się z Internetem przy pomocy komórki lub modemu, trzeba było najpierw połączyć się z operatorem. Od momentu rozpoczęcia połączenia aż do rozłączenia było się w tzw. trybie online i za ten czas się płaciło. Telefony GPRS są online bez przerwy. Po prostu ciągle sprawdzają fale i wyłapują te kierowane do właściciela telefonu. W ten sposób e-mail otrzymuje się niemal od razu, ponieważ nie trzeba się z nikim łączyć, a komórka sama sprawdza pocztę. Również przy surfowaniu przy użyciu technologii WAP przeszkadzać może dość długi czas oczekiwania na połączenie. W GPRS jest on znacznie skrócony.

Kto za to zapłaci?

To dobre pytanie. Bo przecież jeśli się jest przez cały czas online, to czy rachunki nie będą astronomiczne? Większość operatorów sieci komórkowej wprowadza w takim przypadku specjalne taryfy. Płaci się w nich ustaloną cenę za kilobajt przesyłanych informacji. Nie jest więc ważne, ile czasu ma się włączony telefon, ale ile danych się przesyła. W Niemczech, gdzie GPRS jest właśnie wprowadzany, ceny wahają się od 3 do 5 Fenigów za kilobajt. Pojawiła się tam również możliwość włączania i wyłączania systemu GPRS, gdzie płaciłoby się za czas spędzony onli-

CLICK! AKCJA! W konkursie CLICKA! i Wydawnictwa READ ME możecie wygrać książki INTERNET DLA OPORNYCH! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza skrót GPRS?

ki dostęp do Sieci

PCU

Packet Control Unit odpowiada za przesyłanie informacji do odpowiednich osób. Ta jednostka kontroluje pakiety informacji, pilnując, żeby żaden się nie zgubił i przesyła je do adresatów



Internet

Do czego służy, chyba nie trzeba nikomu mówić. Dzięki GPRS użytkownicy WAP mogliby łączyć się z nim nawet z 18-krotnie lepszą przepustowością

Serving GSN

Tzw. Serving GPRS Support Node jest pośrednikiem między siecią komórkową a Internetem. Jego zadaniem jest zamiana pakietów informacyjnych z telefonów na dane komputerowe, które będą rozpoznawalne w Internecie

Gateway GSN

GSN to skrót od GPRS Support Node. Gateway GSN jest serwerem, który służy do łączenia sieci Internetowej z komórkową. To on przesyła dane do Internetu, a otrzymane stamtąd informacje kieruje do Serving GSN

ne, ale nie wiadomo, czy urządzenia działające w tym systemie będą pozwalały na taką możliwość.

Podzielona Sieć

Jak na razie wszystko wygląda pięknie i wspaniale, więc gdzie jest haczyk? Cóż, faktycznie jest i dotyczy tych 171 Kbit na sekundę. Sieci, które w tej chwili wprowadzają GPRS, oferują przepustowość zaledwie 53600 bitów na sekundę. Co więcej, pierwsze telefony GPRS pozwalają na jeszcze mniej. Motorola Timeport jest w stanie wyciągnąć do 26800 bitów na sekundę. To jeszcze nie jest najgorsze. Otóż możliwości systemu GPRS są tym mniejsze, im więcej użytkowników próbuje z niego korzystać naraz. Jeśli w jakimś rejonie jest tylko jeden użytkownik w danej chwili, to cała przepustowość przypada na niego. Lecz gdy w jednym miejscu zbierze się 100 miłośników GPRS, to na każdego przypadnie tylko jedna setna przepustowości. W miastach, gdzie wiele osób posiada telefony, można zgromadzić na stosunkowo niewielkim terenie nawet więcej ludzi. Dlatego GPRS raczej nie będzie się nadawał do ściągania z Internetu większych plików, np. MP3. O wiele lepiej sprawuje się przy przesyłaniu poczty czy surfowaniu przy pomocy WAP-u. Nie dość, że są to funkcje wymagające przesyłania mniejszej liczby danych, to również podczas przeglądania na wyświetlaczu treści, np. listu, telefon nie jest używany do przesyłania danych. Dzięki temu nie zabiera przepustowości innym użytkownikom.

Co za pożytek z tego GPRS?

Jak widać, GPRS oprócz swoich zalet posiada również pewne wady. Są one na tyle poważne, że można się zastanawiać, czy jest w ogóle sens wprowadzania tego systemu. Należy jednak wziąć pod uwagę, że o wiele sprawniejszy UMTS pojawi się dopiero za kilka lat. Operatorzy muszą zbudować urządzenia obsługujące ten system, lecz zanim to zrobią, powinni dostać koncesję. Nikt przy zdrowych zmysłach nie zaryzykuje budowy nadajników kosztujących grube pieniądze, jeśli okaże się, że nie może ich wykorzystywać. UMTS to kwestia przyszłości, a GPRS jest bardziej realny. Co prawda nie pozwoli on na jakieś rewolucyjne zmiany, ale zwiększy możliwości WAP i podobnych technologii. Przede wszystkim wpłynie korzystnie na czas połączenia. Jeśli UMTS nie pojawi się szybko, GPRS jest jedynym rozwiązaniem mogącym wpłynąć korzystnie na komfort pracy z telefonami komórkowymi.

INFO

UMTS: System przyszłości

GPRS jest rozszerzeniem używanej obecnie technologii GSM. Tymczasem UMTS to zupełnie nowy system przesyłania danych. Gdy wejdzie do użytku, może się okazać, że telefony już nie służą do telefonowania. To znaczy, owszem, posiadają taką możliwość, ale ich główne zastosowanie jest zupełnie inne. Trwają spekulacje, co stanie się możliwe dzięki UMTS. Być może powstaną przenośne wideotelefony, dzięki którym da się obejrzeć mapę okolicy i zaplanować najlepszą trasę? Dopiero przyszłość pokaże, czy te marzenia zostaną zrealizowane. Oczywiste jest chyba, że do UMTS będą potrzebne nowe telefony. Prawdopodobnie nie będą one tanie, przynajmniej na początku, gdyż w ich skład mogą wchodzić kamery i podobne urządzenia. Nie jest też pewne, czy uda się osiągnąć przepustowość 2 megabitów na sekundę, ale 384 Kbit/s jest na pewno osiągalne. W odróżnieniu od GPRS ta przepustowość nie jest dzielona. To oznacza, że każdy użytkownik sieci będzie mógł tyle otrzymać maksymalną ilość danych ze swojego aparatu, nawet stojąc w tłumie fanów aparatów komórkowych.

Tekst: Piotr Kapis, Rysunek: H. Kolodziejczyk

Magiczny Potter w Internecie

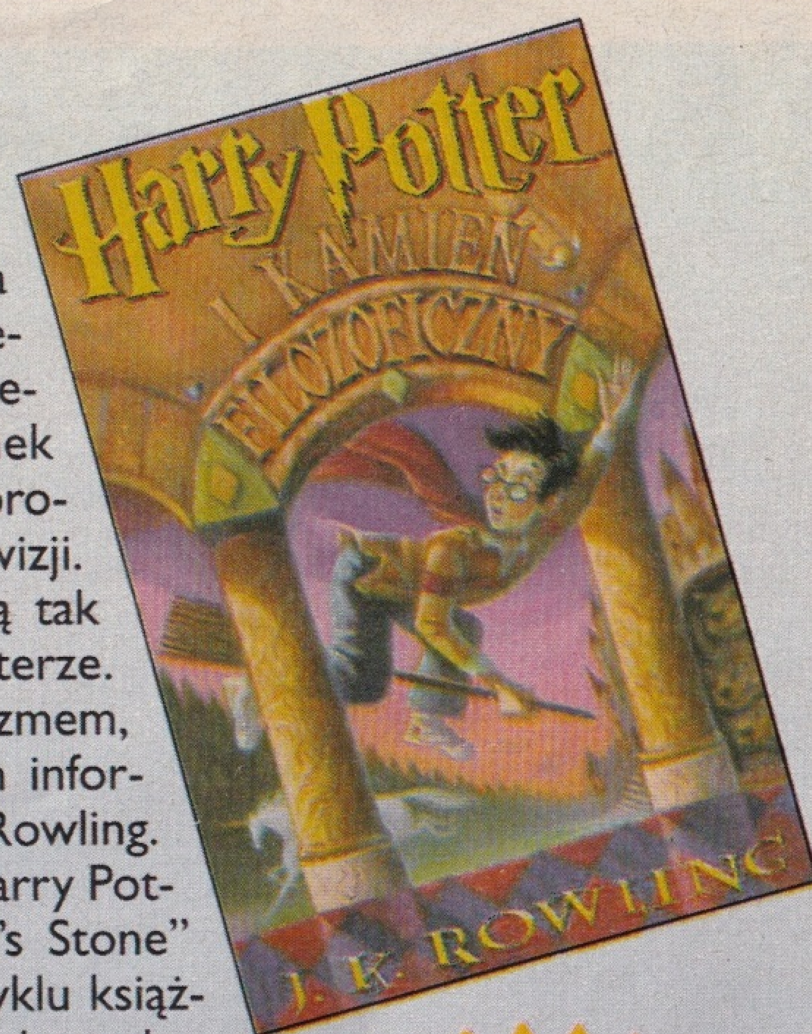
http://www.harrypotter.republika.pl/



Joanne K. Rowling była przez długi czas bezrobotną, wychowującą dziecko matką. Książka zmieniła jej życie i przyniosła fortunę

Ogromna popularność Harry'ego zachęciła do pracy filmowców

Harry Potter to uczeń szkoły czarnoksiężników, który błyskawicznie podbił serca milionów ludzi jak świat długi i szeroki. Zrobił to bez najmniejszej reklamy, bez zasypywania skrzynek pocztowych tonami ulotek i bez promowania swej twarzy w telewizji. Magia? Może. Z pewnością sądzą tak autorzy tej strony o Harrym Potterze. Choć nie poraża ona profesjonalizmem, okazuje się być cennym źródłem informacji o twórczości Joanne K. Rowling. Obok nowinek z planu filmu „Harry Potter and the Sorcerer's Stone" i plotek o piątej z cyklu książce znajdziesz tutaj horoskop Harrego, interesujące wywiady i artykuły, autografy, a nawet olbrzymi fan club. Jego członkiem może zostać każdy internauta! Szkoda jedynie, że nie wszystkie działy witryny są już gotowe – kilka interesujących tematów wciąż znajduje się w przygotowaniu.



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i wydawnictwa MEDIA RODZINA możecie wygrać książki o Harrym Potterze! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jaki jest tytuł pierwszej części przygód Harry'ego Pottera?

Na Horizoncie

www.artifactentertainment.com/horizons/

Firma Artifact Entertainment zasłynęła w Polsce dzięki DEMISE, interesującej grze RPG łączącej w sobie cechy sieciowego MUD-a i klasycznego, komputerowego „lochołaza" (ang. dungeon crawler). Program ten, choć robiony w dość amatorskich warunkach, odniósł na świecie spory sukces, a liczba osób, które spędzają przy nim godziny i dni, systematycznie rośnie. Mimo to Artifact nie przygotowuje dodatku z misjami do DEMISE czy też po prostu bezpośredniej kontynuacji gry. Jej kolejnym produktem będzie ciekawie zapowiadający się HORIZONS: EMPIRES OF ISTARIA. Jest to oczywiście sieciowy RPG, tyle że dużo bardziej rozbudowany niż ASHERON'S CALL. W olbrzymim świecie fantasy, przypominającym nieco nasze średniowiecze, podstawową rolę odgrywać będzie ekonomia oraz rząd. Wyobraź sobie, że gracze będą mogli brać udział w wyborach, tudzież domagać się zmiany praw obowiązujących w państwie, w którym żyją! Do tego dojdą realistyczne efekty pogodowe (w tym tornada, huragany i... kapuśniaczki), organizacje religijne, rządowe, finansowe i rzemieślnicze, kilkanaście ras do wyboru oraz odrębne zadania dla każdej z nich. Na stronie znajdują się najświeższe informacje z produkcji HORIZONS, liczne zdjęcia, grupy dyskusyjne oraz dane dotyczące planowanych beta-testów.







Ale fajne Windows...

Zmień wygląd okienek



Firma Stardock udostępniła na swojej stronie WWW wersję beta programu DesktopX. Po jego zainstalowaniu znane wszystkim Windows 9x nabierają całkiem nowego wyglądu! Używając DesktopX, możesz zmienić pasek startowy Windows oraz wszystkie obiekty znajdujące się na ekranie.

Nowe pulpity są personalizowane – oznacza to, że każdy użytkownik komputera może bardzo łatwo stworzyć sobie własny „desktop" (twoja młodsza siostra w różowe świnki, a tata ze zdjęciami boskiej „babci rocka" – Tiny Turner).

Niestety, program ten nie poprawia działania Windows – dalej będą one zwalniały przy odtwarzaniu multimediów oraz w najmniej oczekiwanych momentach pokażą okienko „Nastąpił wyjątek krytyczny..."



Odwiedź www.stardock.com i zobacz, co da się „wycisnąć" ze starych okienek

Stworki! Jakie Stworki?

http://www.stworki.pl





Milusińskie Pokemony atakują ze wszystkich stron. Rozpełzły się także w Internecie

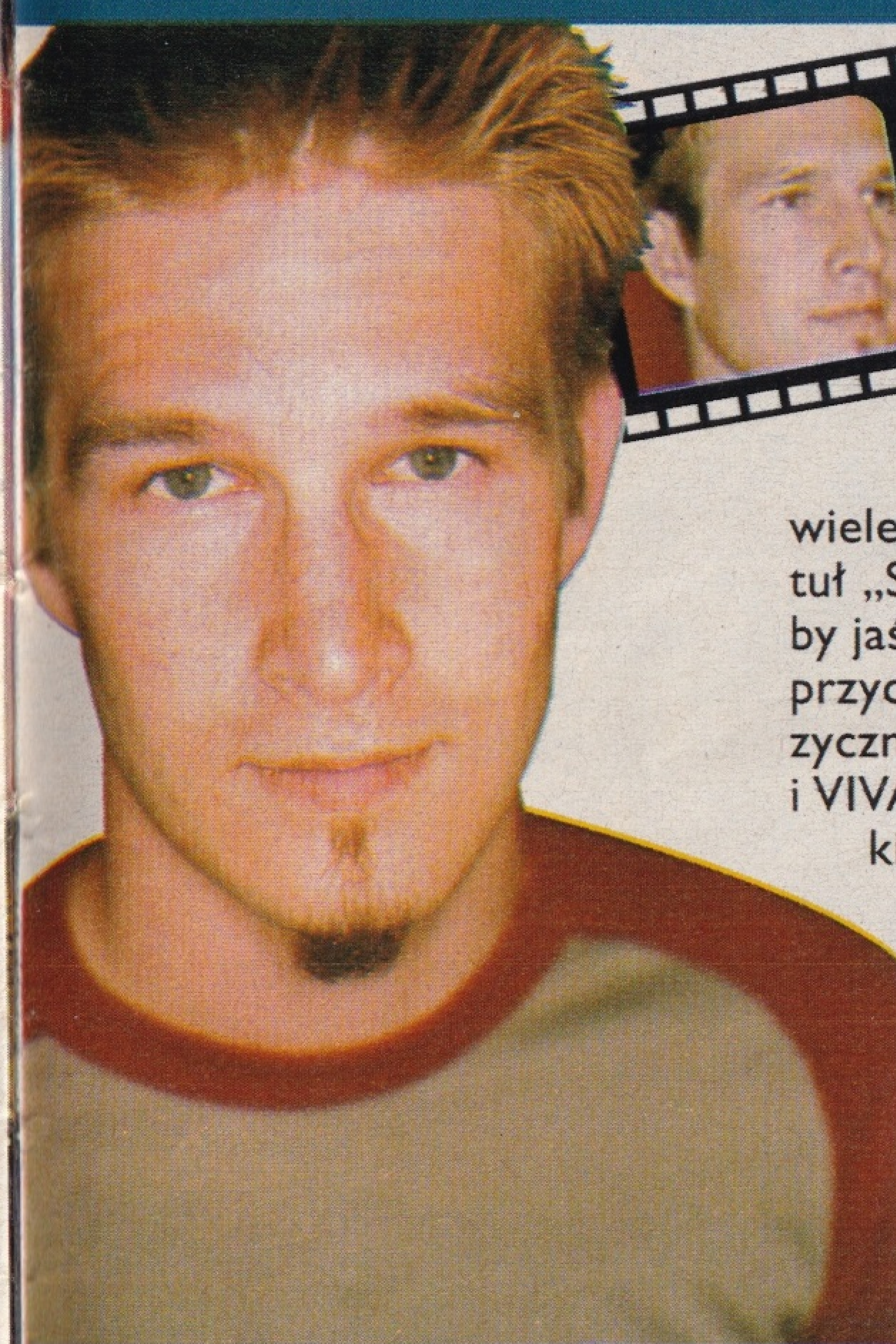
Mania, jaka opanowała świat, zaczyna już przejmować kontrolę nad umysłami młodych Polaków. Wszyscy kochają Pokemony! Wszyscy chcą naklejek, zeszytów, koszulek, seriali i filmów z tymi jakże sympatycznymi stworzonkami! A przecież można je spotkać także i w Internecie! Na stronie www.stworki.pl (co za dziwna nazwa...) znajdziesz potężną dawkę informacji o świecie Pokemonów i zasadach nim rządzących. Autorzy witryny zadbali też, by oprócz reguł gry karcianej, notek o bohaterach serialu i streszczeń poszczególnych odcinków zwiedzający mógł zaopatrzyć się w tapetę dla Windows oraz słowa kultowej piosenki o Pokemonach (część redakcji zna ją już na pamięć, część na szczęście jeszcze nie...). Serwis wygląda bardzo atrakcyjnie – jest kolorowy i działa bardzo szybko, zaś obrazki wspaniałych, stworkowych zabawek firmy Hasbro rozruszają każdego zdrowego na umyśle młodzieńca! Huha! Rodzice, drżyjcie!



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Aleksandra „Krupik" Cwalina

Darude – czyli jak zrobić karierę

http://www.darude.com

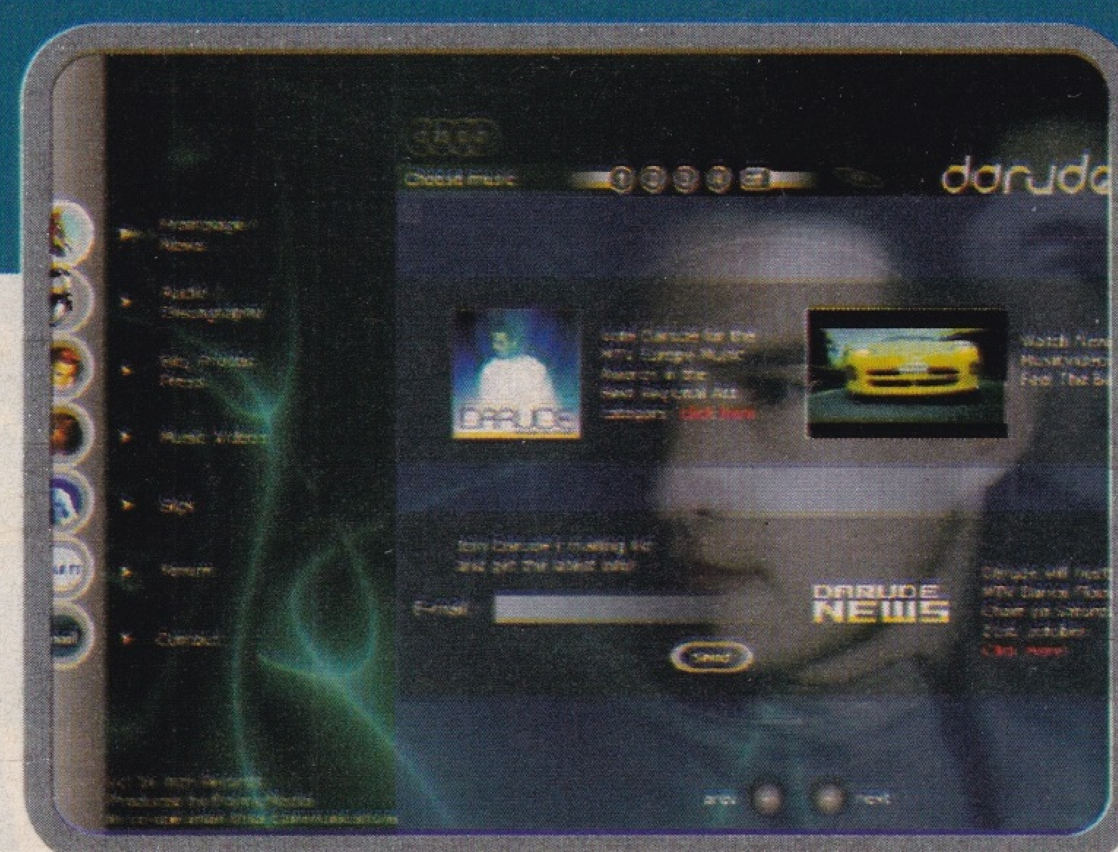




Czasy się zmieniły i dziś już nie trzeba żmudnych studiów muzycznych, by zostać twórcą przebojów

Imię Darude nie mówi wiele, ale jeżeli dołożyć doń tytuł „Sandstorm", robi się jakby jaśniej. Na myśl od razu przychodzą wielkie muzyczne telewizje – MTV i VIVA, a także wszystkie większe dyskoteki w mieście. I choć dziś przy utworach Darude szaleją tysiące ludzi na całym świecie, to jeszcze pięć lat temu nikomu nie znany Ville Virtanen (to jego prawdziwe nazwisko) był niczym nie wyróżniającym się miłośnikiem komputerów. Przy użyciu prostych programów muzycznych oraz komputera PC komponował nieskomplikowane utwory, ucząc się przy tym zasad rządzących rytmem i harmonią. Jak widać, nie tracił czasu. Szturmem zdobył listy przebojów, a także dorobił się oficjalnej strony www. Znalazły się na niej nie tylko materiały prasowe, zdjęcia i biografia artysty, ale i wideoklipy, listy dyskusyjne i mailingowe oraz najświeższe wiadomości o trasach koncertowych i nagraniach. Serwis wygląda bardzo efektownie, działa dość szybko, jednym słowem: zachęca... do tego, by samemu spróbować coś skomponować. Wystarczy tylko skromny PC!





Giercowanie – Strefa Gier

http://sg.poland.com

Strefa Gier to jeden z najstarszych polskich serwisów o grach komputerowych. Powstał późną jesienią 1997 roku, w czasach, gdy Internet dopiero raczkował, a przeciętny gracz miał o nim niewielkie pojęcie. Interesująca szata graficzna, zdeterminowany zespół redakcyjny i dość swobodny styl pisania o grach sprawiły, że strona dość szybko zyskała uznanie. Wówczas Strefą Gier zainteresowała się Wirtualna Polska. Przez ponad 8 miesięcy serwis istniał jako część tego portalu. Później doszło do rozłamu w redakcji – większość redaktorów pozostała w WP, tworząc popularne Wirtualne Imperium Gier (gry.wp.pl), Strefa Gier zniknęła zaś, by, niczym Feniks z popiołów, odrodzić się w dniu swych trzecich urodzin. Serwis prezentuje się obecnie bardzo dobrze. Ma przejrzystą szatę graficzną oraz spore grono redakcyjne rekrutujące się spośród osób powszechnie znanych w Internecie. Niemałą popularnością cieszy się lista przebojów, na której króluje Messiah, nieco gorzej jest z wbudowanym CHAT-em. Do zalet witryny zaliczyć należy stale rosnącą bazę recenzji i opisów oraz zestaw gier dostępnych za darmo. Wśród nich znajdziesz pełne wersje polskich przygodówek „Kajko i Kokosz" oraz „Skaut Kwatermaster", wsparte „Wężem" w wersji on-line. Strefa Gier stanowi potencjalną konkurencję dla serwisów takich jak Valhalla (www.valhalla.pl) czy Strefa.com – o tym, czy się przebije, zadecydujesz i ty.



Strefa gier to dobra propozycja dla wielu miłośników gier. A dla ciebie?

In Cold Blood na WAP-ie

Coraz większą popularnością cieszy się standard WAP, dzięki któremu można obejrzeć w telefonach komórkowych strony internetowe. Niedługo pojawi się też pierwsza gra, na konsole, PC, jak i telefony komórkowe. Jest to IN COLD BLOOD, którego wersję konsolową opisywaliśmy w CLICK 14/00. Akcja gry rozgrywa się w 2020 roku, kiedy odkryto Nepheline, który można wykorzystać do tworzenia zabójczej broni o niespotykanej dotąd sile rażenia. Wydobywany jest on tylko w Volgii, fikcyjnym państwie na wybrzeżach dawnego ZSSR. Oczywiście tak łakomy kąsek przyciągnie wielu różnych typów spod ciemnej gwiazdy, ale też dzielnego agenta Johna Corda.

Gra na każdą platformę będzie miała 9-10 epizodów, ale wersja na telefony komórkowe będzie prostsza i krótsza. Pierwszą z części można już ściągnąć ze strony http://ludiwap.co.uk. Co ciekawe, za tą produkcją stoi ta sama firma, która przygotowała wersję na PC. Do tej pory producenci gier nie byli zafascynowani komórkami, a tutaj taka odmiana! Do tego zapowiadają, że zamierzają iść za ciosem i wydawać inne produkty na obie platformy. Trzymamy za słowo!



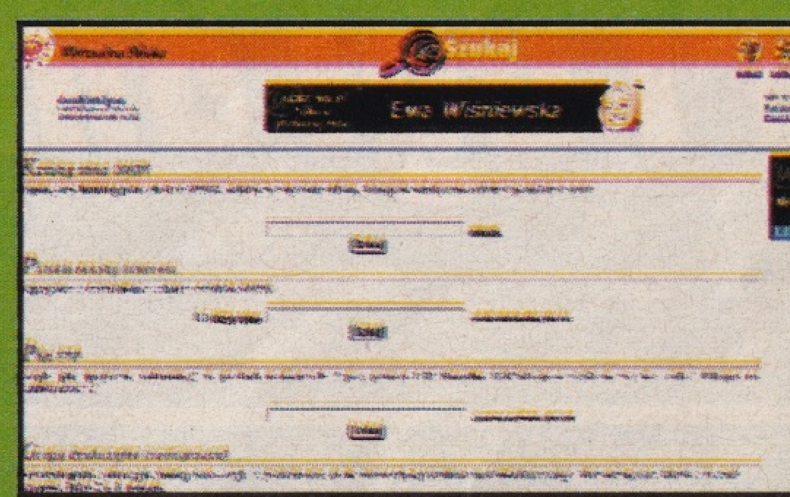




http://ludiwap.co.uk

NAJLEPSZE STRONY WWW – POLSKIE WYSZUKIWARKI

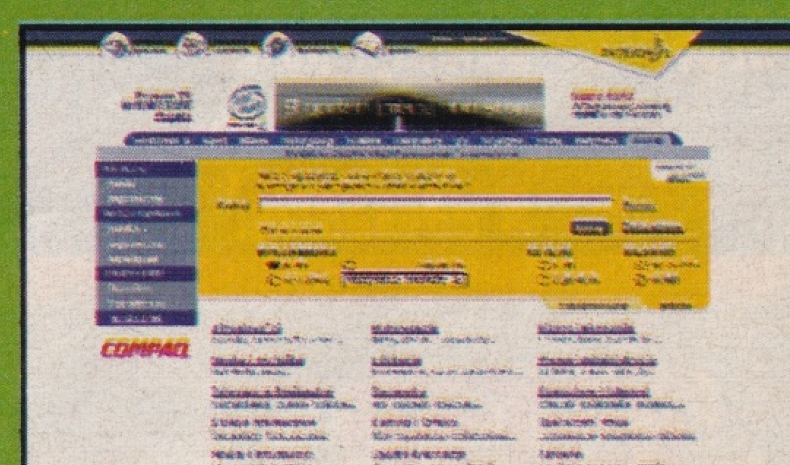
Nie wiesz, jakiej użyć wyszukiwarki? Wypróbuj nasze propozycje!



Wirtualna Polska szukaj.wp.pl
★★★★★★



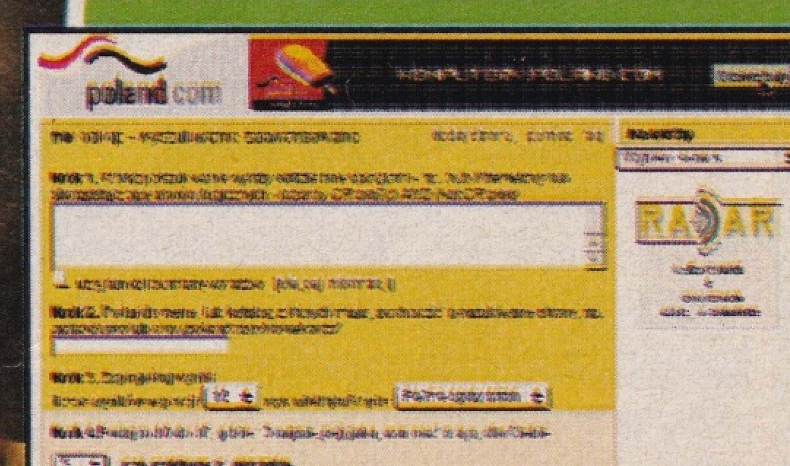
Arena szukaj.arena.pl
★★★★☆☆



Interia www.interia.pl
★★★★☆☆



Onet www.onet.pl
★★★★☆☆



Poland www.poland.com
★★★☆☆☆

Programowanie to dość dziwne zajęcie. Zawodowcy, tworzący rozbudowane programy, muszą dysponować sporą wiedzą i doświadczeniem. Jednocześnie małe programiki mogą zostać stworzone nawet przez początkujących. Trzeba tylko znać podstawy

Krótki Kurs Programowania

Część 1: Podstawy najważniejszych języków programowania

Część 2: Miniporadnik programowania w języku JavaScript

Część 3: Obiekty, pętle i funkcje w JavaScript

Co wspólnego mają ze sobą Unreal, Excel i Netscape? Wszystkie trzy programy zostały napisane w tym samym języku programowania. Dzięki takim językom można stworzyć dowolny program, czy to będzie prosta gra, czy skomplikowana baza danych. Niestety, najpierw trzeba się nauczyć, jak posługiwać się danym językiem, poznać najważniejsze „słowa" oraz zasady rządzące tworzeniem „zdań", a gdy już opanuje się podstawy, można zacząć pisać proste programiki. Szukając nowych rozwiązań i usuwając pojawiające się błędy, nabywa się doświadczenia, które pozwoli stworzyć w końcu coś bardziej skomplikowanego.

Istnieje bardzo dużo różnych języków programowania. Niektóre są bardzo popularne, a inne znane tylko w wąskim gronie specjalistów. Na początku warto się z nimi zapoznać, by później wiedzieć, do tworzenia jakich programów najlepiej się nadają. Na kilku następnych stronach znajdziecie krótkie opisy paru najpopularniejszych języków, a także słowniczek terminów używanych bardzo często przez programistów. Później będziecie się spotykać z „bugami" i kompilatorami, więc warto wiedzieć, co te mądre słowa oznaczają.

INFO

Istnieje kilka pojęć, które warto poznać, ponieważ posługują się nimi wszystkie osoby piszące programy.

Tekst źródłowy (1)

Jest to zawartość programu zapisana normalnym tekstem. Zawiera instrukcje języka programowania i osoba znająca ten język jest w stanie powiedzieć, co dany program robi.

Bug (błędy) (2)

To słowo oznacza po angielsku „robal", ale komputerowcy określają w ten sposób błędy w programie. Czasami jakaś instrukcja programu zostaje zapisana w taki sposób, że nie uwzględnia pewnych sytuacji, które mogą się pojawić w trakcie jego działania. Komputer często robi wtedy coś nieoczekiwanego (np. zawiesza się albo w sposób nielogiczny zmienia wartość pewnych zmiennych). Do odnajdywania takich problemów służą tzw. debuggery.

Jak działa język programowania

Właściwie wszystkie języki programowania działają na tej samej zasadzie. Na początku pisze się **Tekst Źródłowy** (1).

Składa się on z instrukcji, które mówią komputerowi, co ma robić. Tekst źródłowy można napisać w dowolnym edytorze tekstu, np. w notatniku Windows. Trzeba tylko pamiętać, żeby używać w nim instrukcji konkretnego języka. Bardzo dobrym pomysłem jest formatowanie tekstu podczas pisania. Przyjęte jest, że w jednym wierszu pisze się tylko jedną instrukcję (oprócz wyjątkowych sytuacji). W ten sposób tekst źródłowy staje się bardziej czytelny i łatwiej go później modyfikować. Rozsądne jest również dodawanie komentarzy. W każdym języku istnieje zestaw znaków (np. { i } w Pascalu czy /*, */ w JavaScript), które powodują, że tekst wpisany pomiędzy nimi jest ignorowany przez komputer. Służy on tylko do opisywania tekstu źródłowego i nie stanowi części programu. Dzięki komentarzom można szybko zorientować się w jego strukturze. Również wyszukiwanie **Błędów** (2) w strukturze programu jest nieco łatwiejsze, gdy każda instrukcja została starannie opisana.

Chociaż tekst źródłowy można stworzyć w dowolnym **Edytorze Tekstu** (3), często lepiej jest używać specjalnych edytorów wchodzących w skład **Zestawów Programowania** (4). Zazwyczaj zawierają one kompilator i debugger, co znacznie ułatwia pracę nad programem.

Gdy tekst źródłowy jest gotowy, trzeba go przetłumaczyć na język zrozumiały dla komputera, nazywany **Językiem Maszynowym** (5).

Ponieważ komputer operuje na ciągach zer i jedynek, bardzo trudno jest pisać programy od razu w tym języku. Również assembler, nazywany językiem niskiego poziomu, jest dość trudny. Można w nim pisać instrukcje przekazujące dane bezpośrednio do rejestrów procesora. Uniknięcie błędów jest tutaj prawie niemożliwe, a ich wykrycie – bardzo trudne. W chwili obecnej używa się prawie wyłącznie języków programowania tzw. wysokiego poziomu, np. C++ albo Java. Są one o wiele prostsze w obsłudze. Po napisaniu kodu źródłowego stosuje się **Kompilator** (6) lub **Interpreter** (7) do przetłumaczenia programów na język zrozumiały dla maszyny.

Kompilator czy Interpreter?

Kompilator działa w ten sposób, że sprawdza cały tekst źródłowy, zamienia go na język maszynowy i zapisuje to w pliku wykonywalnym. Ten plik jest właściwym programem i przy jego uruchamianiu nie potrzeba pliku z tekstem źródłowym. Taki sposób tworzenia programów jest szczególnie dobry do tworzenia często używanych programów. Interpreter działa w inny sposób. Również tłumaczy dane na język maszynowy, ale od razu przekazuje je do procesora. Ten sposób jest nieco wolniejszy, bo przy każdym uruchomieniu interpreter musi tłumaczyć kod źródłowy. Jego zaletą jest to, że po wykryciu jakiegoś błędu łatwiej go usunąć. Zarówno kompilator, jak i interpreter podczas przetwarzania tekstu źródłowego sprawdzają, czy nie ma w nim przypadkiem niektórych błędów uniemożliwiających poprawną pracę programu. Może to być np. źle napisana komenda lub próba pomnożenia przez siebie dwóch liter. Jeśli taki błąd się pojawi, program interpretujący da znać, informując, co jest źle, oraz w której linii.

Dla początkujących interpretery są pewnym ułatwieniem, ponieważ przy ich pomocy szybciej się testuje programy w poszukiwaniu błędów. Niestety, w większości przypadków nie można dokonać wyboru pomiędzy kompilacją a interpretacją. Niektóre języki używają tylko kompilatorów (np. C++). Na szczęście w zestawach programowania kompilatory zazwyczaj działają w pewien szczególny sposób. Mogą one tylko przetworzyć dane do pliku wykonywalnego, tak jak to się zazwyczaj dzieje. Istnieje również druga możliwość kompilacji danych i automatycznego uruchomienia programu. W ten sposób użytkownik od razu widzi efekty, bez konieczności wychodzenia z zestawu. W przypadku jakichś błędów może od razu przystąpić do ich usuwania.

Stara zasada programistów mówi, że jeśli kod skompiluje się za pierwszym razem bezbłędnie, to na pewno coś w nim jest nie tak. W przypadku programów zawierających więcej niż dziesięć instrukcji niemal zawsze zasada ta sprawdza się w 100%

Czego potrzeba, żeby napisać program?

Przede wszystkim potrzebny jest kompilator albo interpreter odpowiedni dla danego języka programowania.
Jeśli istnieje taka możliwość, warto zdobyć zestaw programowania, w którym znajduje się również **Debugger** 8. Ten ostatni program służy do znajdowania błędów w treści kodu. Najczęściej pozwala na uruchomienie programu i wykonywanie go krok po kroku. Oznacza to, że wykonywana jest jedna instrukcja, potem musi nastąpić reakcja użytkownika, np. naciśnięcie klawisza.

Następnie wykonuje się drugi rozkaz, znowu reakcja programisty i tak dalej. Gdy w którymś momencie program wykona coś nieprawidłowo, od razu wiadomo, gdzie należy szukać błędu. Może on być wywoływany tylko przez tę instrukcję, którą aktualnie wykonywał program, lub przez którąś z poprzednich. Oprócz kompilatora i debuggera przydatne są jeszcze **Biblioteki** 9. Są to pliki zawierające zestaw funkcji i procedur, czyli podprogramów używanych w programach. Bez nich programowanie jest o wiele cięższe. Na przykład procedury czyszczące ekran czy pozwalające na odczyt lub zapis plików najczęściej znajdują się w bibliotekach. Gdy ich brakuje, trzeba je sobie samemu napisać. Zaletą zestawu jest również to, że zazwyczaj dołączona jest do niego pomoc, w której można znaleźć komendy języka, opisy niektórych procedur, a także proste przykłady. Również edytor wchodzący w skład takiego zestawu jest często wygodniejszy od standardowych edytorów tekstu. Zazwyczaj dołączone są również biblioteki np. **DirectX** 10. Dzięki temu napisanie programu staje się o wiele łatwiejsze.



Popularna gra 3D Unreal została napisana w języku C++...

```
/*=============================================================================
        UnGame.h: Unreal game class.
        Copyright 1997-1999 Epic Games, Inc. All Rights Reserved.

        Revision history:
                * Created by Tim Sweeney
=============================================================================*/

/*-----------------------------------------------------------------------------
        Unreal game engine.
-----------------------------------------------------------------------------*/

//
// The Unreal game engine.
//
class ENGINE_API UGameEngine : public UEngine
{
        DECLARE_CLASS(UGameEngine,UEngine,CLASS_Config|CLASS_Transient)

        // Variables.
        ULevel*                 GLevel;
        ULevel*                 GEntry;
        UPendingLevel*  GPendingLevel;
        FURL                    LastURL;
        TArray<FString> ServerActors;
        TArray<FString> ServerPackages;

        // Constructors.
        UGameEngine();
```

...gdy przyjrzysz się jej kodowi źródłowemu, zauważysz, jak wiele pracy i wysiłku wymagało jej napisanie

INFO

Edytor tekstu 3
Tekst źródłowy trzeba napisać w edytorze. Może to być zwykły Notatnik, lecz lepiej jest używać specjalnych edytorów, które pozwalają szybciej i łatwiej wynajdywać błędy.

Zestaw programowania 4
W zasadzie jest to jeden program, który łączy w sobie edytor, kompilator i debugger. Zazwyczaj ma również od razu podstawowe biblioteki oraz pomoc. Zestaw zawiera w sobie wszystko, co niezbędne, żeby programować w konkretnym języku.

Język maszynowy 5
Jest to jedyny język rozumiany przez komputer. Bardzo trudno jest nauczyć się nie tylko komend, ale i sposobów w nim zapisywania, dlatego zazwyczaj pisze się w językach tzw. wyższego poziomu.

Kompilator 6
Program, który odczytuje tekst źródłowy i tłumaczy go na język maszynowy. Pomija przy tym wszystkie komentarze (które są zbędne komputerowi) i wyszukuje podstawowe błędy. Następnie tworzy plik wykonywalny, który jest już gotowym programem.

Interpreter 7
Program tłumaczący z języka programowania na język maszynowy. Od kompilatora różni się tym, że dane przekazuje bezpośrednio maszynie. Robi to za każdym razem, gdy uruchamiany jest program.

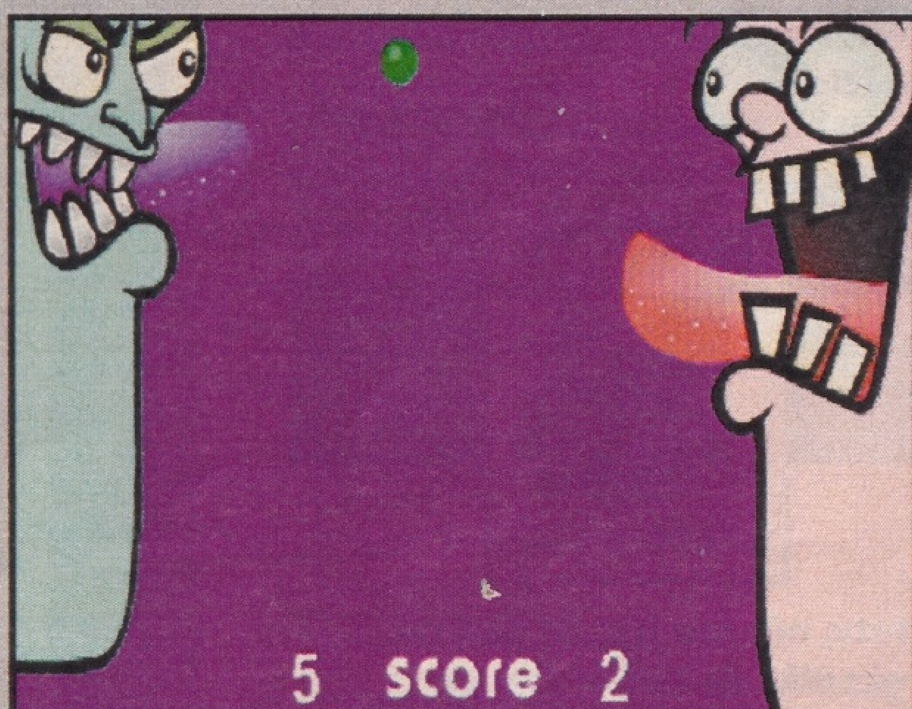
Debugger 8
Jest to narzędzie służące do wyszukiwania błędów w programie. Pozwala on na przykład na zatrzymanie programu w dowolnym miejscu albo wykonywanie go krok po kroku. W ten sposób programista może zauważyć miejsce, w którym program zachowuje się niezgodnie z oczekiwaniami.

Biblioteka 9
Zbiór procedur i funkcji przydatnych podczas programowania. Dla przykładu, w bibliotece graficznej mogą znaleźć się funkcje odpowiedzialne za rysowanie różnych figur na ekranie, zmianę kolorów etc. Znane z Windows pliki *.dll są tak naprawdę bibliotekami.

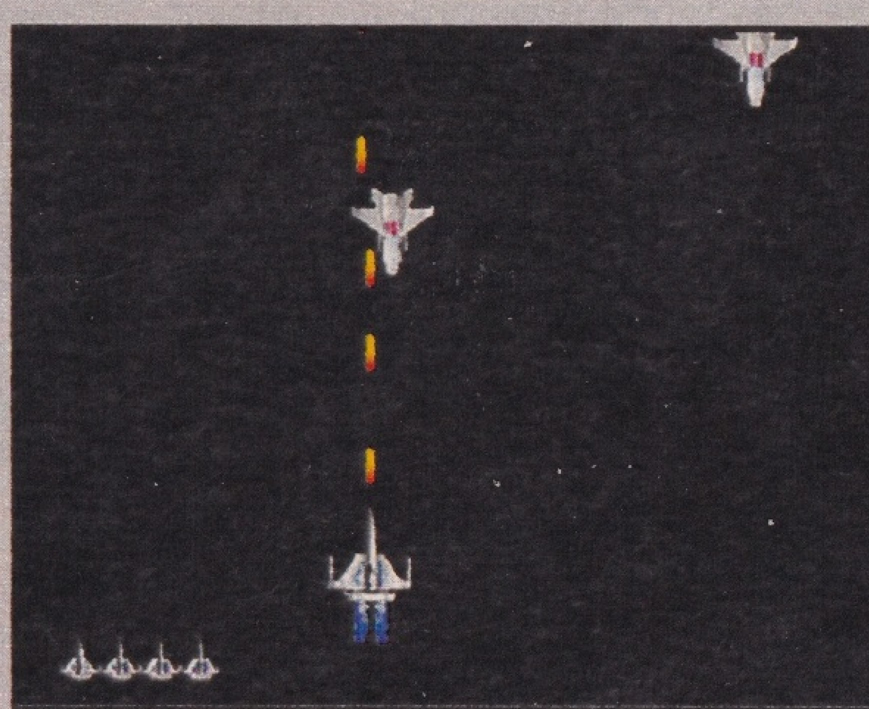
DirectX 10
Jest to pewien sposób zarządzania urządzeniami multimedialnymi w Windows. Dzięki niemu programy mogą łatwiej osiągać niektóre efekty graficzne czy muzyczne. Szczególnie często DirectX jest wykorzystywany podczas tworzenia gier.

INFO

Programowanie z Flash 5.0
Tym, którzy chcieliby niewielkim nakładem sił stworzyć własną grę, polecić można programowanie we Flash. Jest to prosty język, podobny do JavaScript. Przy jego pomocy można dość łatwo napisać nieskomplikowaną grę albo animację. Zainteresowanych odsyłamy na stronę firmy Macromedia: **www.macromedia.com**. Znajdziesz tam m.in. próbną wersję flash 5.0, którą można używać przez 30 dni.



We Flash można dość łatwo pisać proste gry, jak te ze strony www.flashgamer.com



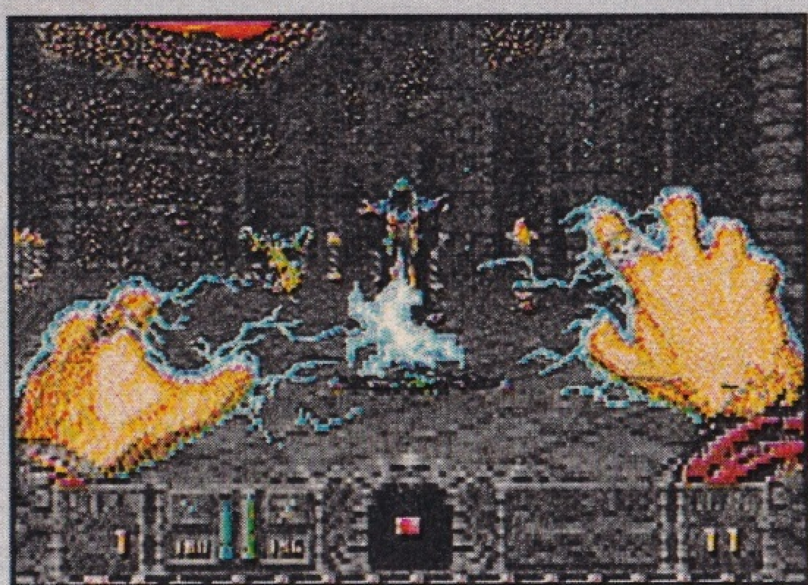
Ta prościutka strzelanka została napisana we Flash



Gierki wykorzystujące Flash bardzo często spotykane są na stronach WWW

Przegląd najpopularniejszych języków programowania

C oraz C++



Gra Hexen również powstała w C. Na stronie www.ravensoft.com można znaleźć jej kod źródłowy

C++ jest w tej chwili chyba najpopularniejszym językiem programowania. Bardzo często jest to pierwszy język dla osób piszących gry lub programy użytkowe. Stanowi on rozwinięcie bardzo popularnego kiedyś języka C. Nauka C++ nie jest łatwa. Programy są często dość duże i nie wprawna osoba łatwo może stracić orientację. Napisany program musi zostać jeszcze skompilowany. W przypadku programów pod Windows potrzeba również specjalnych dodatków, np. Visual C++. Dość trudny do nauczenia język, może sprawić sporo problemów początkującym, lecz daje spore możliwości. Używany do tworzenia programów zarówno niewielkich, zawierających po kilka instrukcji, jak i rozbudowanych. Wiele gier pisanych jest właśnie w C++. Jednak na początek zacznij od czegoś prostszego...

Java

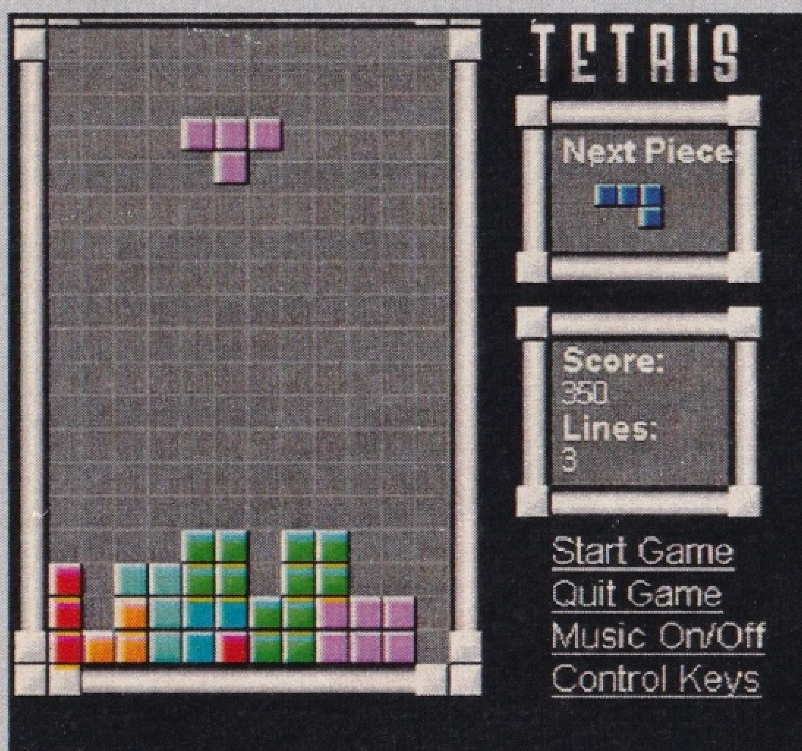


W Javie pisze się programy używane w Internecie

Jest to język stosowany do pisania programów używanych w Internecie. Średnio trudny, nowoczesny, z wieloma bibliotekami. Dzięki specjalnym technikom, program napisany w Javie może zostać uruchomiony również na komputerach z systemem Unix oraz na Macintosh'ach. Programy napisane w nim działają na każdym systemie, lecz nie mają oszałamiającej grafiki. Używany jest do pisania programów internetowych, np. gier lub chatów występujących na stronach WWW. Czasami programy stworzone w tym języku są dołączane do przeglądarek internetowych. Nazywa się je wtedy Java-Applets. Ze względów bezpieczeństwa Applets są dość niewielkie i nie powinny pobierać ani zapisywać żadnych danych z dysków. Ale w Javie można pisać również duże i skomplikowane programy.

Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej o tym języku programowania, odwiedźcie stronę www.java.sun.com.

JavaScript



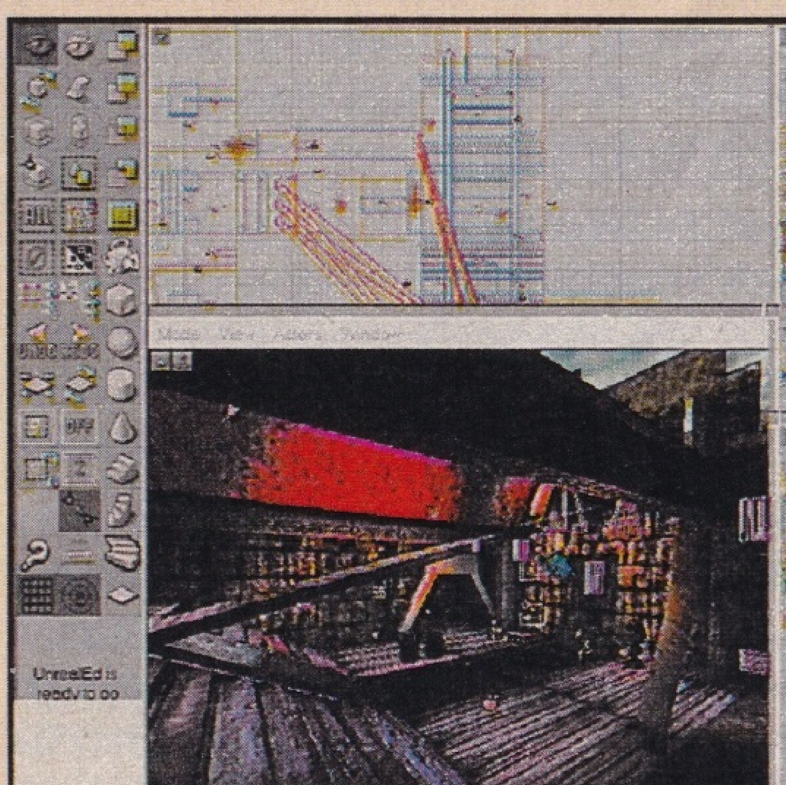
Pomimo podobnych nazw, ten język ma niewiele wspólnego z Java. Jest bardzo łatwy. Służy on wyłącznie do programowania wewnątrz stron internetowych. Jego instrukcje zapisane są pomiędzy instrukcjami HTML. Przy pomocy JavaScript można dodać do strony np. elementy graficzne, które trudno byłoby stworzyć w HTML. Programy napisane w JavaScript działają tylko na stronach internetowych.

Przy odrobinie doświadczenia można w JavaScript napisać nawet grę



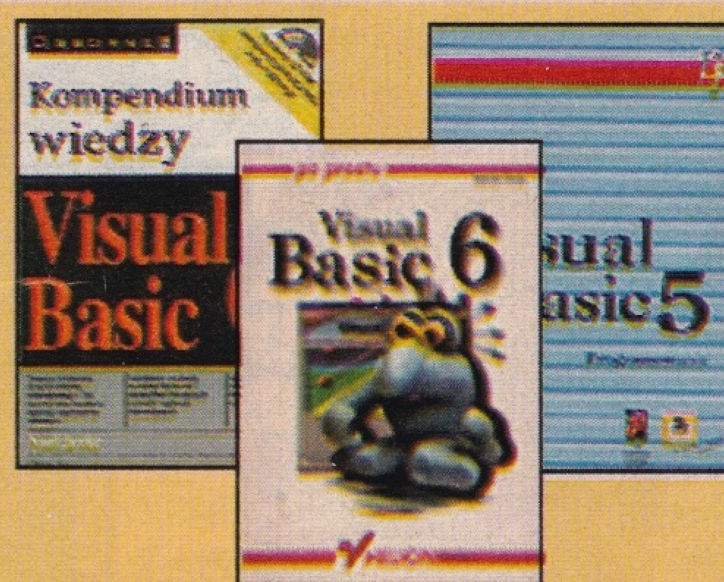
Nauka jakiegokolwiek języka programowania może być znacznie łatwiejsza, gdy zaopatrzysz się w dobre książki

Visual Basic



Jest to dobry program dla wszystkich, którzy chcą programować, ale nie posiadają dużych umiejętności. Programy takie działają pod Windows, a część programów z pakietu Microsoft Office można rozszerzać właśnie przy pomocy Visual Basic. Niestety, VB służy niemal wyłącznie do tworzenia małych, ewentualnie średniej wielkości, programików. Nie jest to dobry język, gdy trzeba stworzyć coś większego.

W Visual Basic powstał m.in. edytor do Unreal. Używają go również programy z pakietu Microsoft Office



Niestety, nie ma nic za darmo. Podręczniki do Visual Basica kosztują nawet kilkaset złotych!

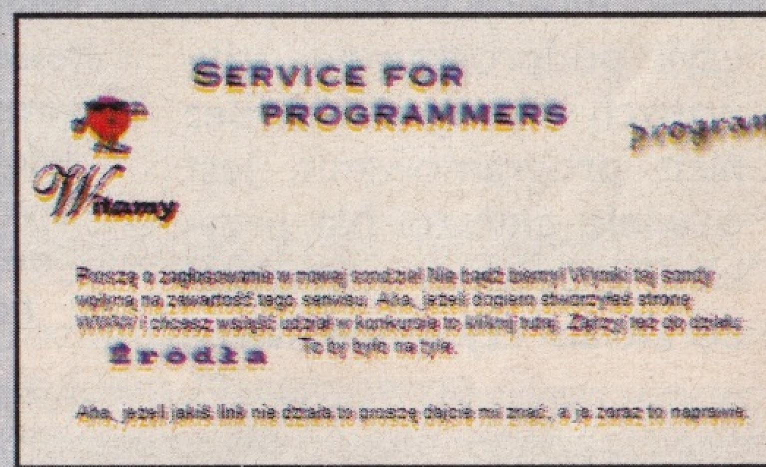
Nauka p

Programowanie to czarna magia dla wielu osób korzystających na co dzień z komputera, jednak wiele ważnych wiadomości na ten temat można znaleźć w Internecie, który poprowadzi cię przez internetowy świat pomocy dla programistów, zarówno tych zaawansowanych, jak i początkujących

W Internecie można znaleźć wiele stron, podstron i publikacji na ten temat, jednak aby przedstawić tu wszystko, musielibyśmy z Clicka zrobić encyklopedię, prezentujemy więc tylko te najciekawsze.

Programowanie.Of.Pl (www.programowanie.of.pl)

Bardzo ciekawy serwis – znajdziesz tu gotowe kursy programowania w językach Delphi, Visual Basic oraz C++. Na stronie możesz skorzystać z pomocy „offline" i zadać pytanie, które zostanie umieszczone tutaj razem z odpowiedzią w FAQ'u o Delphi. Ponadto można ściągnąć kilka gierek i programów stworzonych przez początkujących programistów. Na stronie dostępny jest również chat, na którym można porozmawiać z ludźmi znającymi się na programowaniu bądź samemu zabawić się w nauczyciela i pomóc „zbłąkanym owieczkom".



INFO

Języki programowania i trudność ich opanowania w skali 1-5:

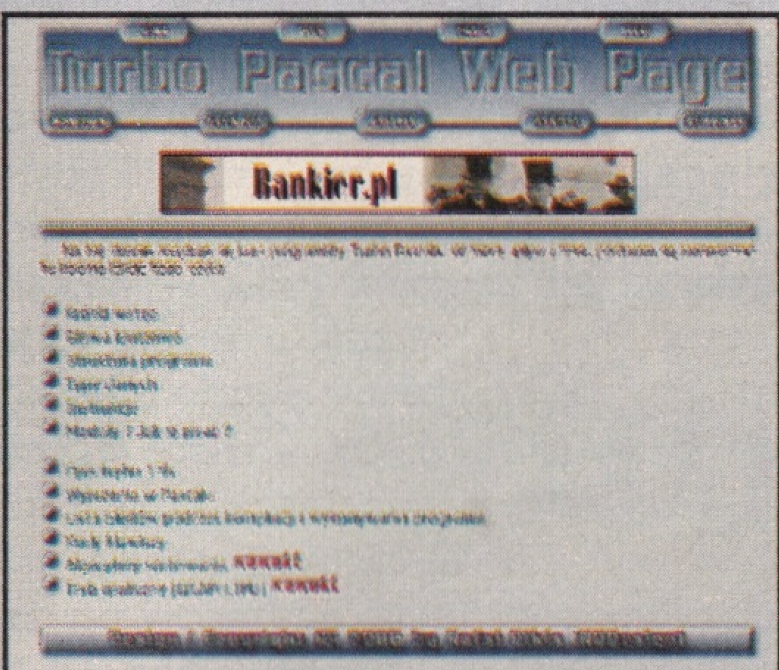
ASSEMBLER	*****
C/C++	****
BASIC	**
VISUAL BASIC	**
CGI	***
DELPHI	***
JAVA	***
PERL	****
PHP	***

Binboy Home Page (www.binboy.com.pl)

Strona domowa BinBoy'a, bardzo ładnie wykonana, bez przepychu graficznego, ale estetyczna. Znajdziesz tu wiele pomocy i gotowych kursów programowania języków Pascal, Assembler, Delphi, C/C++, PHP, JavaScript. Na stronie są też przykładowe programy, zbiory kodów źródłowych, propozycje autora, z jakich podręczników korzystać i wiele innych ciekawych materiałów. Ta strona jest w ścisłej czołówce krajowej witryn poświęconych programowaniu.

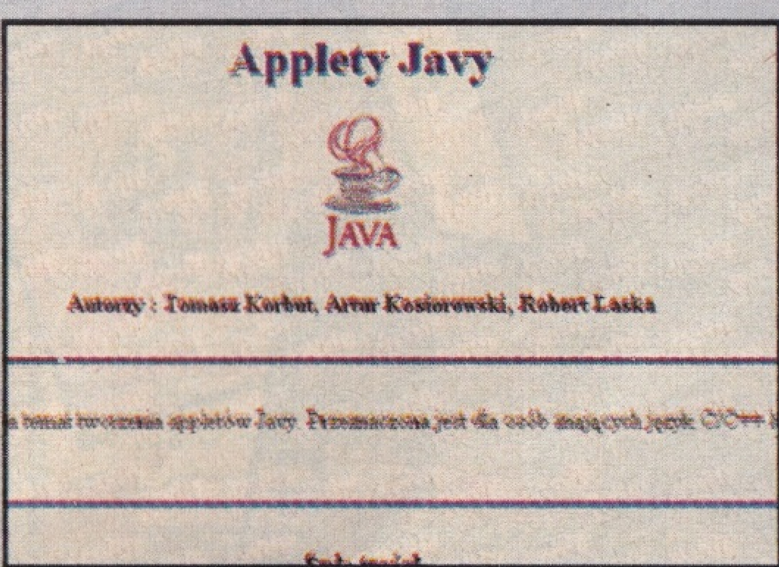
Turbo Pascal Web Page (www.icz.com.pl/pascal)

Jak sama nazwa sugeruje, jest to strona poświęcona najpowszechniejszemu językowi, znajdziesz tu kurs programowania w Pascalu, teksty z nim związane i kilka innych przydatnych rzeczy. Strona przejrzysta i ładnie wykonana.



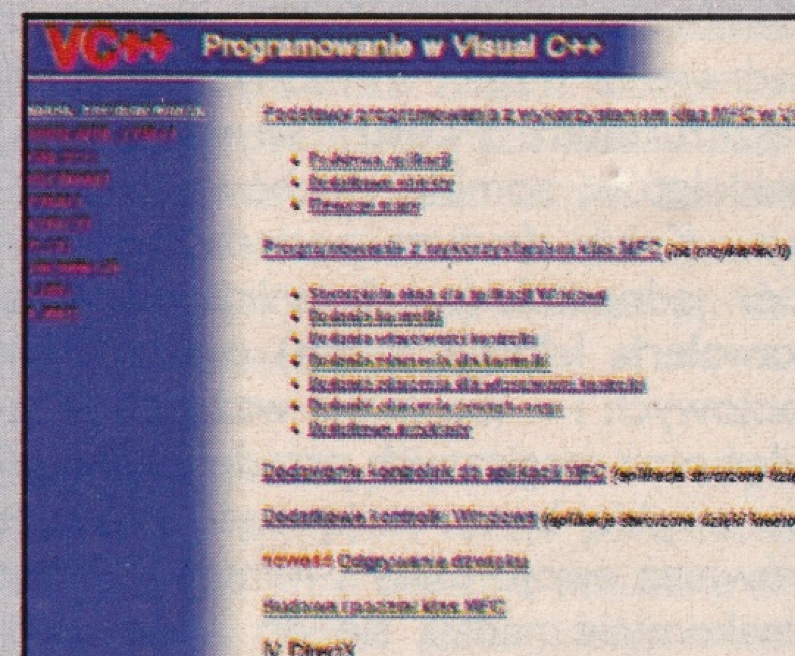
Applety Javy (linux.ia.agh.edu.pl/personal/pszwed/labsp98/applety

Strona poświęcona tworzeniu apletów Javy, znajdziesz tu informacje o różnicach pomiędzy Javą a C/C++. Materiały tu zgromadzone są na bardzo wysokim poziomie.



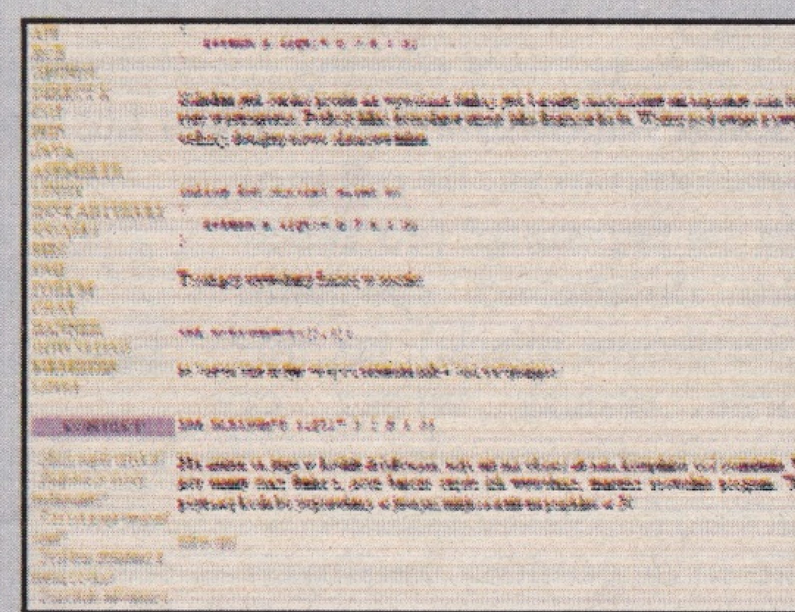
Programowanie w Visual C++ (www.kki.net.pl/~visualc)

Strona poświęcona językowi Visual C++. Znajdziesz tu podstawowe informacje o programowaniu w C/C++, wprowadzenie krok po kroku do Visual C++, gotowe przykłady, porady, pliki do ściągnięcia (przydatne podczas nauki) oraz kilka innych godnych polecenia materiałów. Strona jest wykonana bardzo dobrze, zarówno pod względem wizualnym, jak i merytorycznym. Aż dziw bierze, że nie zainteresował się nią żaden sponsor.



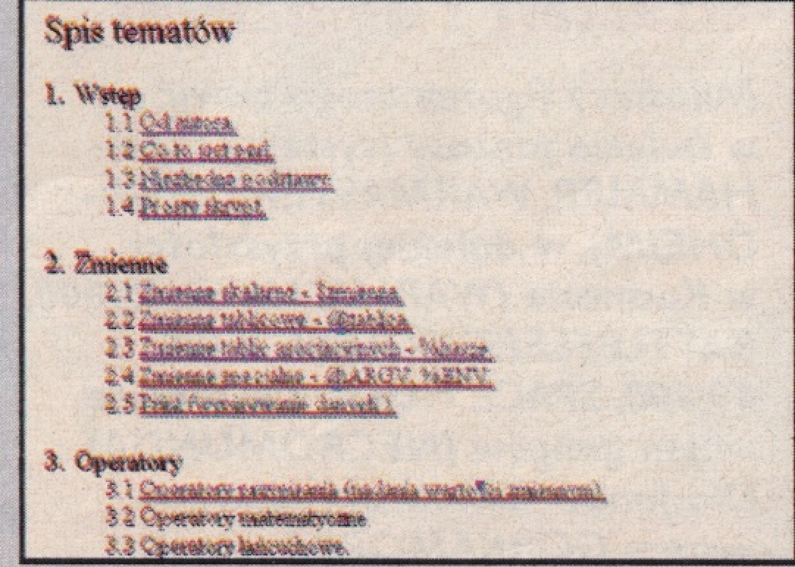
Lang C.site (www.lang.c.prv.pl)

Strona poświęcona przede wszystkim programowaniu w C++ – może niezbyt ładna, ale za to obfitująca w przeróżnego typu informacje, począwszy od tekstów na temat C++. Znajdziesz tutaj też informacje na temat PHP, CGI, Asemblera i Javy. Ze strony można pościągać przydatne programy. Warto zaznaczyć, że serwis jest często aktualizowany.



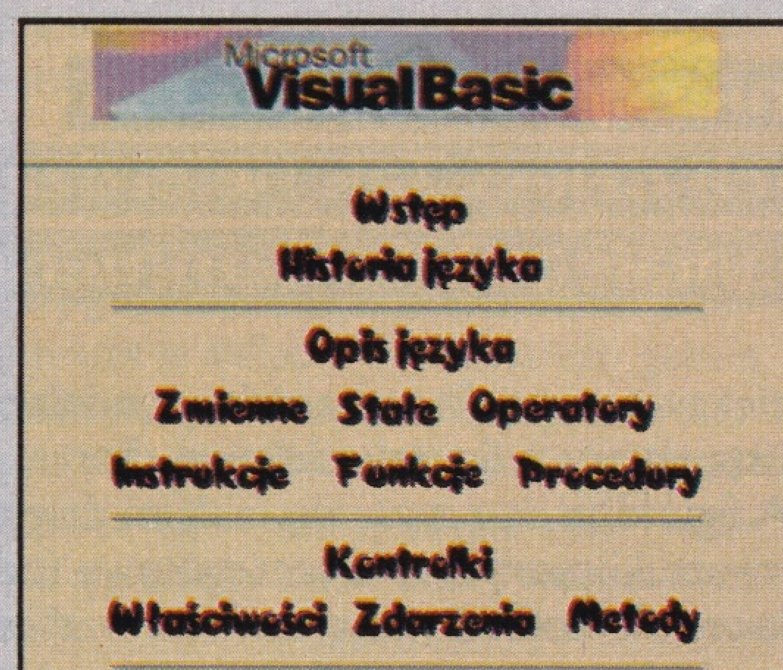
Perl (sezam.wanet.pl/perl/insex.htm

Kurs programowania w języku Perl jeszcze nie jest ukończony, ale materiały dostępne na stronie są bardzo dobre.



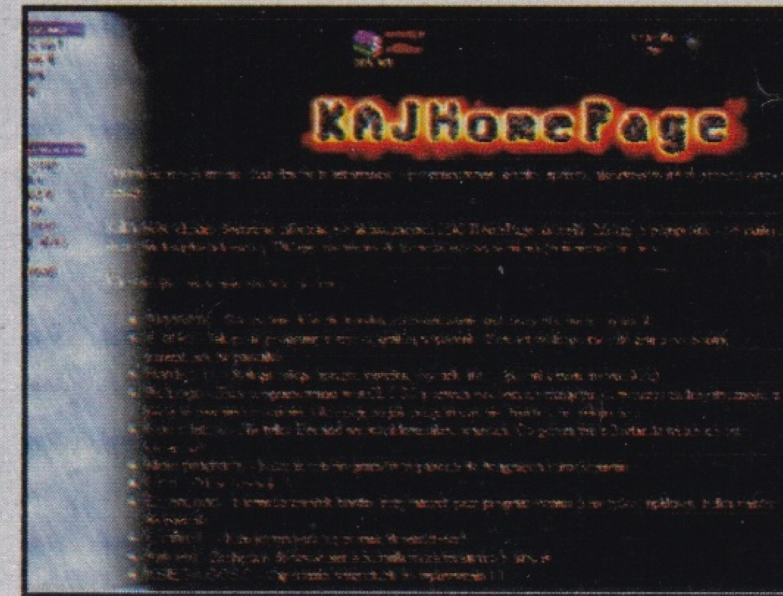
VbKurs (www.vbkurs.punkt.pl)

Bardzo dobra strona pod względem merytorycznym, zawiera wszystkie niezbędne informacje, aby ułatwić naukę programowania w Visual Basicu. Znajdziesz tu dokładny opis języka VB, jego historię i wiele, wiele materiałów przydatnych programistom VB, bez względu na stopień zaawansowania. Kurs do ściągnięcia również w wersji offline.



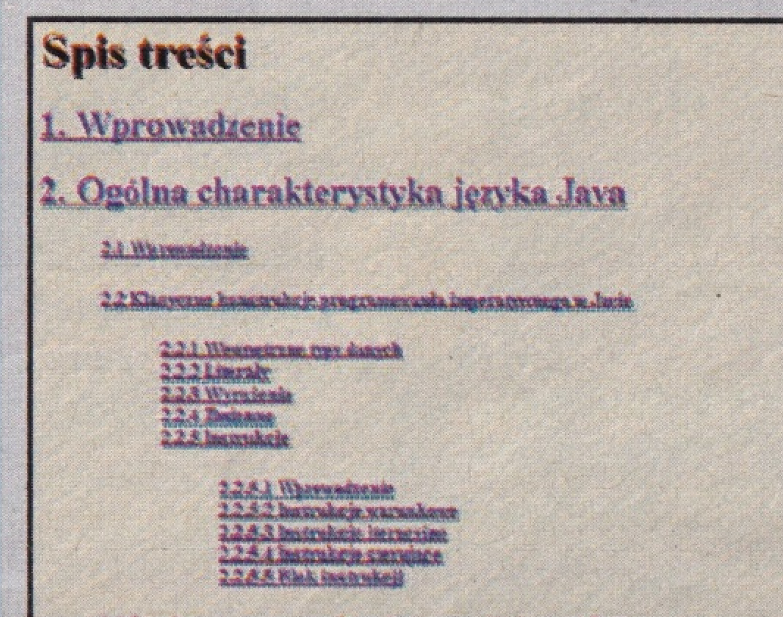
Kaj Home Page (www.poczta.onet.pl/~kajpage

Na stronie domowej KAJ znajdziesz kurs programowania w języku ACLOGO, pomocne rady jak połączyć Pascala z Assemblerem. Autor strony umieścił na niej również masę pożytecznych aplikacji i kompilatorów. Ponadto na stronie są dostępne informacje na temat algorytmów, grafiki oraz sprzętu. Strona trochę chaotyczna, ale za to zawiera dużo informacji.



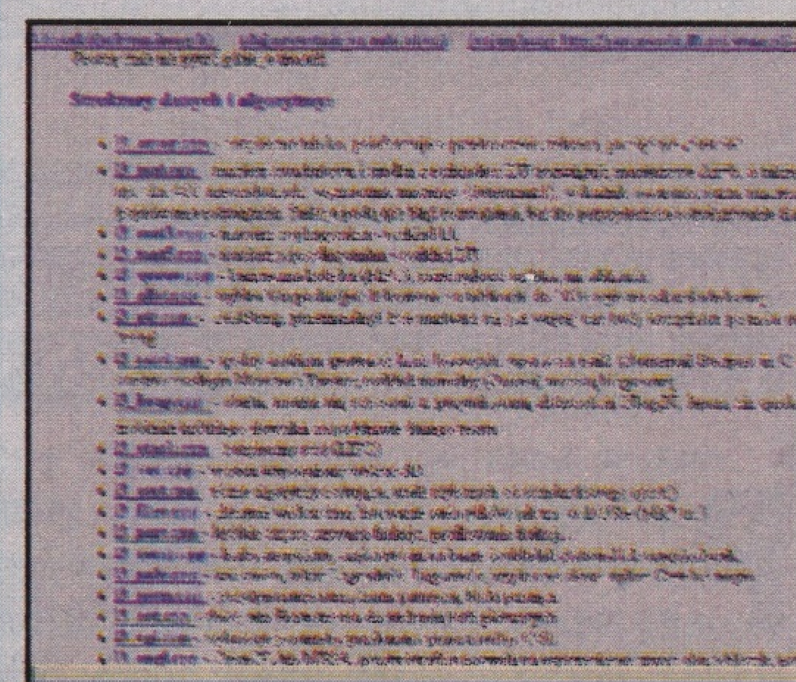
Java (www.republika.pl/arturt/java)

Witryna poświęcona tylko Javie, znajdziesz tu kompletny kurs programowania w tym języku. Warto zaznaczyć, że jest możliwość ściągnięcia całego kursu w postaci spakowanej.



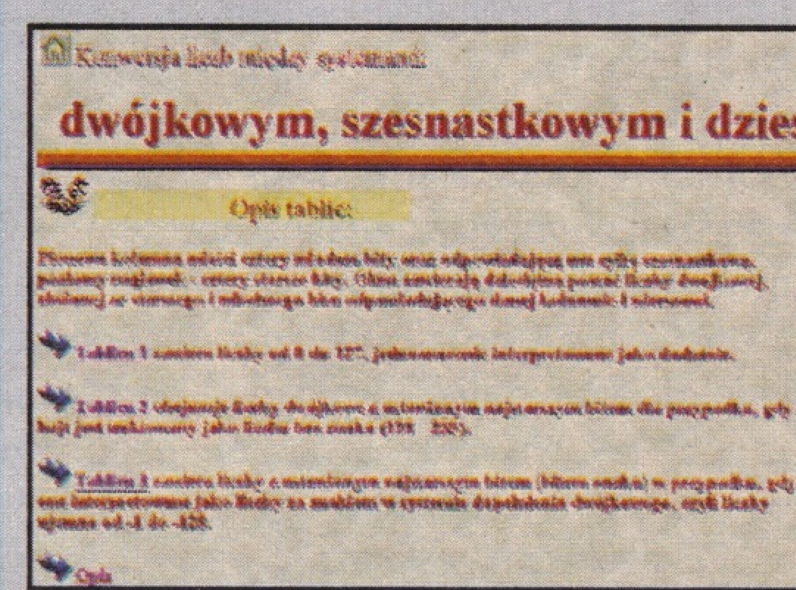
Krzysztof Bosak Page (web.pertus.com.pl/~kbosak)

Strona studenta IV roku fizyki komputerowej – większość materiałów jest wyjątkowa. Znajdziesz tu przede wszystkim informacje przydatne przy nauce C++, CGI, a także ciekawe rzeczy na temat fizyki. Strona nie zachwyca wystrojem, jednak jej zawartość rekompensuje te braki.



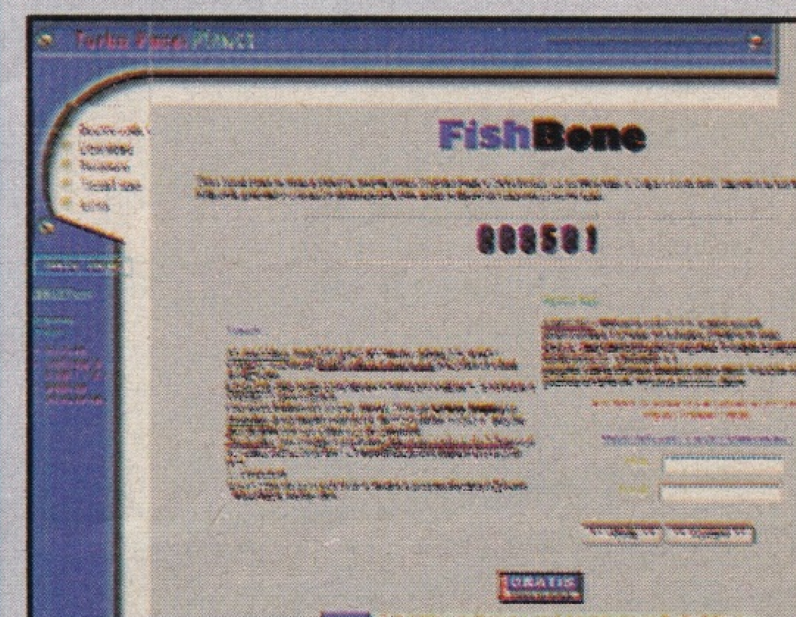
Pomoc w programowaniu (www.ids.pl/~kalitka)

Strona uboga graficznie, a pod względem merytorycznym nie stojąca w pierwszym szeregu, wart zaznaczenia jest jednak fakt, że w pracy nad opracowaniem materiałów uczestniczyła kobieta. Wielkie brawa. Znaleźć tu można podstawowe informacje na temat Turbo Pascala i Assemblera. Strona dla początkujących programistów.



Turbo Pascal Planet (viper.pl/~fishbone)

Jak sama nazwa wskazuje, strona jest poświęcona przede wszystkim programowaniu w Turbo Pascalu, ponadto znajdziesz tu trochę informacji o Delphi i Assemblerze. Do ściągnięcia są przykładowe kody źródłowe i programy.



Tekst: Piotr Kapis, Artur „Antarus" Urbańczyk

EXTRA

WARHAMMER FANTASY BATTLE

Zabawa plastikowymi żołnierzykami uważana jest za rozrywkę dla małych dzieci. Tak twierdzą ci, którzy nie widzieli wspaniałego Warhammera

Pamiętacie, jak kilka lat temu pojawiły się na rynku dwie gry komputerowe: WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT I WARHAMMER: DARK OMEN? **Strategie o dość prostym sposobie dowodzenia, rozgrywające się w pełnym niebezpieczeństw Starym Świecie zyskały wielu miłośników.** Wzorem dla tych produktów była gra figurkowa Warhammer Fantasy Battle, wydawana przez brytyjską firmę Games Workshop. O jej powodzeniu świadczyć może fakt, że na rynku ukazała się właśnie jej szósta edycja.

WFB stanowi połączenie typowej gry strategicznej, w której dowodzi się różnorakimi oddziałami oraz modelarstwa, gdyż własną armię należy najpierw skompletować, a następnie pomalować: producent oferuje bogatą paletę kolorów, pędzli, narzędzi, jak również drzewek, pagórków czy innych elementów makiety. **Można zatem trafić do WFB jako zbierający armię gracz, kompletujący kolekcjonujący ciekawe modele, wreszcie modelarz, ustawiający z figurek ciekawe dioramy.** A figurki te są naprawdę małymi dziełami sztuki: niesłychanie szczegółowe (odlewane z dokładnością do łuski w zbroi czy klejnotu w naszyjniku), zachowujące wszelkie proporcje i ciekawie zaprojektowane. Games Workshop kładzie również wielki nacisk na ten aspekt zabawy: na organizowanych w całej Europie wielkich konwentach do stałego punktu programu należy wystawa najlepiej pomalowanych figurek oraz kursy malowania.

Początkujący gracz powinien zapoznać się z regułami (jest to o tyle trudne, że WFB nie doczekał się jeszcze tłumaczenia na polski) oraz tzw. kodeksem, opisującym dokładnie wybraną przez niego armię, kraj jej pochodzenia, oddziały, sprzęt bojowy, dowódców i wielkich bohaterów. Do wyboru masz armie: Imperium (największego państwa Starego Świata, wzorowanego na Cesarstwie Niemieckim z początków XVI w.), Bretonii (zastępy rycerstwa znanego z legend arturiańskich), krasnoludów zamieszkujących Góry Krańca Świata, Leśnych Elfów, Wysokich Elfów (zamieszkujących wyspę Ulthuan), Ciemnych Elfów z Nowego Świata (kontynent będący odpowiednikiem Ameryki Północnej w naszym świecie), zielonoskórych goblinów i orków, skavenów (szczuroludzi), Chaosu (można tu wybierać między oddziałami zwierzoludzi, demonów, wreszcie ludzi wyznających jednego z trzech mrocznych bogów), jaszczuroludzi z Lustrii, wreszcie armią szkieletów, zombie, duchów i wampirów. **Każda drużyna posiada duży wybór jednostek (np. łucznicy, piechota, kawaleria lekka i ciężka) oraz machin bojowych i – nie mniej ważnych – zaklęć oraz magicznych przedmiotów.** Jak to zwykle bywa, mają one wszystkie również swoje plusy i minusy – jedne znakomicie nadają się do walki ofensywnej, preferującej szarże i „zasypanie przeciwnika czapkami", dla innych operacja taka skończyłaby się klęską.

Każdy oddział, bohater, magiczny przedmiot czy machina mają swoją wartość w punktach. Tworząc armię na konkretne starcie, określasz z kolegami górny pułap kosztu armii (np. armia na 1500, 2000 pkt., bez magii, z magicznymi przedmiotami itp.). Od jej wielkości zależy czas rozgrywki: starcie armii liczących sobie po 1500 pkt. trwać może nieco ponad godzinę, jednak walka dwóch oddziałów po 3000 pkt. to już rozgrywka na cały wieczór.

Każdy żołnierz opisany został dziesięcioma współczynnikami, dzięki którym wiadomo m.in., ile cali może się przesunąć (do zestawu dołączono specjalne plastikowe miarki), jak dobrze walczy wręcz czy strzela, czy jest silny oraz ile ran może przeżyć. Rozstrzyganie starć odbywa się przy pomocy zwykłych kostek sześciennych – trzeba sprawdzić w specjalnej tabeli, ile należy wyrzucić, aby trafić wroga, zranić go, wreszcie – czy uratował go noszony pancerz. Ponieważ jednostki w grze liczą sobie zwykle co najmniej pięć osób, dla ułatwienia rzuca się zwykle całymi garściami kości.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i księgarni FABER & FABER możecie wygrać zestaw Warhammera! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile armii masz do wyboru w WFB?

Bardzo istotną rzecz w grze stanowi magia i magiczne przedmioty, których umiejętne stosowanie może zdecydowanie wpłynąć na przebieg rozgrywki. Magia w WFB została podzielona na osiem królestw, z których mogą korzystać wystawiani przez graczy magowie. Rzucając czar, mag korzysta ze specjalnych kości „wiatrów magii", jego przeciwnik może próbować rozproszyć czar, wykorzystując swoje kości. Od umiejętnej licytacji i odrobiny szczęścia przy rzucie kością zależy, czy zaklęcie się udało. Innym ważnym elementem są specjalne moce, jakimi dysponują niektóre postacie (na przykład wampiry potrafią zamrozić wzrokiem przeciwnika).

W Polsce gry bitewne zyskują coraz więcej miłośników. W każdym większym mieście znajduje się sklep modelarski lub z grami RPG, w którym można nabyć figurki, farby, pędzle czy kodeksy. Zwykle gracze wywieszają w tych miejscach ogłoszenia, oferując kupno/sprzedaż oddziałów czy zebranych przez siebie modeli. Nie jest to jednak rozrywka tania: podstawowy zestaw (dwie gotowe armie, podręcznik z zasadami, kilka domków z kartonu, miarki, zestaw kości) kosztuje ok. 280 zł. Poszczególne regimenty odlewane z plastiku to około 80 zł, zaś pakowane po jedną do trzech figurek zestawy (tzw. blistery) to koszt od 30 do 45 zł.



Zbudowanie takiego wspaniałego zamku naprawdę kosztuje wiele godzin ciężkiej pracy i sporo pieniędzy

SYSTEMY I SYSTEMIKI

Miłośnicy figurek mogą bawić się w świecie fantasy (systemy WARHAMMER, WARMASTER i MORDHEIM), w dalekiej przyszłości w Kosmosie (WARHAMMER 40,000, BATTLEFLEET GOTHIC, EPIC 40,000, SPACE HULK) i w świecie wojen gangów (NECROMUNDA). Dla fanów Orków opracowano system GORKAMORKA.



Warhammer w Internecie





http://www.games-workshop.com – oficjalna strona producenta gry – firmy Games Workshop. Znaleźć tu można informacje z pierwszej ręki o przygotowywanych nowościach, erraty i rozszerzenia zasad czy zapowiedzi oficjalnych turniejów z całej Europy. Można się tu również zapoznać z zawartością najnowszego numeru firmowego miesięcznika „White Dwarf."

http://www.jotte.com.pl/wfb/frame.htm – uznawana za najlepszą polską witrynę strona Vasyla d'Yah. Można tu znaleźć bardzo obszerny poradnik dla modelarzy (polecamy zwłaszcza dział o przygotowywaniu terenów). Można też pośmiać się z zamieszczonych w kąciku humoru anegdot (choć nie wszystkim mogą one odpowiadać), przejrzeć zbiór opowiadań i rysunków ze Starego Świata bądź raporty bitewne, wreszcie poszukać zamieszkałych w tym samym mieście miłośników WFB lub pogadać na chacie. Chętni mogą również zapisać się na listę dyskusyjną o WFB.

http://zeus.polsl.gliwice.pl/~niziol/batt.htm – strona klubu RPG Nizioł. Znaleźć tam można nieco porad dotyczących malowania figurek, opisy taktyki dla armii krasnoludzkiej, a także opis rozgrywanej tam kampanii „Wyspa Szaleńców".

http://www.gildia.pl/exec/karczma/3/ – podstrona poświęconego fantastyce serwisu Gildia.pl. Można tu znaleźć zarówno artykuły z opcjonalnymi zasadami czy omówienia nowości, jak i konkursy, scenariusze oraz dział modelarski Vasyla. Jest często uaktualniana; serwis ten polecić można również miłośnikom gier karcianych, RPG czy ogólnie pojętej fantastyki.

http://priv6.onet.pl/wa/highelv/ – strona Sylwka Wojnowskiego, traktująca o armii Wysokich Elfów. Ciekawe porady dla wszystkich dotyczące składu armii, taktyki dla elfów, historii elfiej rasy, uwagi o magii w ogóle i o poszczególnych kolegiach magii. Zainteresowani mogą przeczytać, jak przebiegała kampania „Ziemia Wytrwałych".

http://www.macadam.com.pl/warhammer/ – Strona Corfixa. Znaleźć można tam m.in. opisy poszczególnych armii i przykłady stosowanej przezeń taktyki. Zawiera także dobre wprowadzenie dla początkujących. Niestety, wiele odnośników prowadzi do nieistniejących stron.

http://republika.pl/ivanhoe9/ – kolejna strona prywatna, tym razem poświęcona w większości armii Bretonii; pozostałe armie zostały krótko scharakteryzowane. Warto przeczytać obszerny wstęp dla początkujących (wstęp dla graczy i zarys mechaniki), porady dla dowodzących armiami Imperium czy Bretonii, wreszcie obejrzeć galerię zdjęć figurek.

http://www.norarogategoszczura.prv.pl/ – bardzo dobra graficznie strona dla miłośników skavenów, lecz nie tylko. Obecnie autorzy przymierzają się do opracowania zasad dla najnowszej, 6. edycji, dlatego strona znajduje się w przebudowie (zasady do 5. edycji trafiły do archiwum). Na razie dostępne są raporty ze stoczonych bitew, można też ściągnąć stamtąd program do budowy własnej armii, opisy zaklęć, taktykę, zasady i oficjalne erraty. Nie mogło zabraknąć także porad dla modelarzy, twórczości inspirowanej WFB, a nawet działu poświęconego muzyce lubianej przez twórców strony. Warto skorzystać z bogatego zestawu linków.

http://www.pdi.net/~mariusz/ – Forteca Nazgoba, poświęcona tym razem armii orków i goblinów. Można tu przeczytać historię orków w świecie WFB, obejrzeć galerię zielonoskórych oraz armii wampirów (Vampire Counts), wreszcie poczytać o stosowanej przez autora strony taktyce walki i zapoznać się z listą armii. Osoby mające stały dostęp do Internetu mogą powymieniać poglądy na chacie, stworzonym z myślą o miłośnikach orków i goblinów. Można również wcielić się w orka czy snotlinga (ha!), grając w grę PBEM (Play By E-Mail: gra RPG toczona przez e-mail). Niestety, od marca 2000 strona nie była uaktualniana.

http://sakhet.faber.rsc.com.pl/ – Strona Sakheta Spiżowe Drzewo. Dowódcy armii krasnoludzkiej mogą tu wstąpić do akademii wojskowej lub poznać swego wroga w galerii zdjęć. W gospodzie „Pod rozbrykanym wampirem" można usłyszeć rozmaite plotki ze świata Games Workshop. Jest tu również kalkulator imion, dzięki któremu osoby cierpiące na brak pomysłów przy nazywaniu swojej postaci będą mogły szybko rozwiązać ten problem.

http://free.poltronic.net/~maciej/ – strona Elthariona o Wysokich Elfach. Obok historii rasy i opisu zamieszkanego przez nią Ulthuanu znaleźć tam można dokładną listę armii, bohaterów, machin bojowych, wreszcie czary przetłumaczone na polski. Niestety, wszystkie dane odnoszą się do 5. edycji gry.

http://www.silesianet.pl/~marcinc/ – strona poświęcona głównie armii krasnoludzkiej. Znaleźć tu można dokładne opisy poszczególnych oddziałów czy bohaterów z kodeksu oraz kilku opracowanych przez autora strony. Sporo miejsca poświęcono również armii najemników (Dogs of war) – można tu znaleźć opisy prawie wszystkich oddziałów.



1 Wzgórze – doskonałe miejsce dla łuczników
2 Most – koniecznie o nim pamiętaj, projektując rzekę
3 Grząska ziemia – zmniejsza szybkość poruszania się jednostek
4 Dowódca – każda jednostka „kosztuje" określoną liczbę punktów. Im lepsza jednostka, tym „droższa"
5 Działo – ma ustalony zasięg strzału

Pomalowane figurki można rozłożyć na własnoręcznie przygotowanych makietach, tzw. dioramach

Tekst: Michał Studniarek; Zdjęcia: Paweł Sonnenburg, FotoStudio – zdjęcia dioramy wykonano w księgarni „Faber & Faber", ul. Puławska 11, W-wa



Carmen i PSX2

Nowa konsola już w USA, a my czekamy

Najnowsza konsola firmy Sony miała już swoją premierę w USA (26 października) i trzeba przyznać, że przygotowano się do niej bardzo dobrze, zarówno pod względem zareklamowania samego sprzętu i gier na niego (tak wspaniałych reklam chyba nigdy nie zobaczymy w Polsce), jak i zrobienia szumu wokół samej premiery. Np. jedną z atrakcji przyjęcia wydanego z tej okazji w Hollywood była aktorka, modelka i żona (lub była żona, bo w tym wszystkim nie orientuje się chyba nawet ona sama) koszykarza Denisa Rodmana, piękna Carmen Electra.
Jest tylko jeden mały problem. PSX 2 miała trafić do USA w liczbie 1 miliona egzemplarzy, ale w rezultacie ma być jej tylko 500.000 sztuk. Do tego już kilka miesięcy temu przyjmowano przedpremierowe zamówienia według zasady „kto pierwszy, ten lepszy". No cóż... To się chyba nazywa prawo dżungli. Trudno to jednak wytłumaczyć Amerykanom nieprzyzwyczajonym do braku czegoś w sklepach. W Polsce premiera PSX 2 odbędzie się 24 listopada. Kto wie, może już teraz warto ją zamówić...



Wciśnij łapkę!

Pikachu ma swoją własną konsolę

Nie ulegało wątpliwości, że prędzej czy później musi do tego dojść. Wyprodukowano konsolę N64, która wygląda jak... Pikachu, najpopularniejszy Pokemon. Wersja nazywa się „Pikachu Nintendo 64" i będzie sprzedawana tylko przez określony czas, aż do wyczerpania zapasów. Konsola ma odpowiednie kolory i ładny kontroler. Teraz przycisk wyłączający i włączający zastąpiono Pokeballem, a naciśnięcie łapki Pikachu spowoduje zresetowanie systemu. Ta rewelacja jest już w Polsce i kosztuje 659 zł.





CLICK! AKCJA! W konkursie CLICKA! możecie wygrać konsolę NINTENDO 64 w kształcie Pikachu! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile jest Pokemonów w niebieskiej i czerwonej wersji na GB?

CLICK! AKCJA! W konkursie CLICKA! możecie wygrać zestaw podstawowy dla dwóch osób gry karcianej Pokemon! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się Pokemon, którego ciągle boli głowa?

Złoto dla Pokemonów!

Premiera nowych gier na GBC

Pokemonowe szaleństwo trwa! W USA niedawno odbyła się premiera dwóch najnowszych gier na Game Boy Color, które przedstawiają historię chłopca Asha i Pokemonów. Wersje Srebrna (Silver) i Złota (Gold) różnią się bardzo od swoich poprzedników. O ile grafika i ogólna fabuła nie uległy drastycznym zmianom, to dodano wiele ciekawych elementów. Pojawiło się ponad 100 nowych Pokemonów (chociaż już nie tak rozkosznych jak ich starsi bracia), nieznane wcześniej przedmioty (np. telefon komórkowy, przez który można otrzymywać porady) oraz podział na dzień i noc. Jeżeli teraz będziesz grał w nocy pod kołdrą, to w świecie Pokemonów też zapanuje ciemność. A jeżeli utniesz sobie partyjkę w szkole na lekcji (ups, to znaczy na prze-rwie), to również w grze będzie jasno. Prawie wszystkie typy Pokemonów będą mogły występować też jako płeć męska lub żeńska, co oczywiście oznacza, że pojawią się pokemonie dzieci! U nas premiera tych cudeniek zapowiadana jest na okres wiosna-lato. W tej sytuacji bardzo trafne jest powiedzenie „Czekaj Tatka latka"...



X-MEN bez tajemnic

Szaleństwo na punkcie Mutantów trwa



Okazuje się, że film o przygodach grupy mutantów (X-MEN: THE MOVIE), o którym pisaliśmy już w CLICK 21, spodobał się bardzo naszym czytelnikom, a zwłaszcza miłośnikom komiksu. Twórcy filmu starali się jak mogli, żeby wykorzystać różne elementy z popularnego pierwowzoru. Uważni miłośnicy tych pozycji powinni zauważyć jeszcze parę ukrytych w filmie ciekawostek. Kiedy Wolverine (Rosomak) narzeka na swój kostium, Cyclops pyta go, czy wolałby żółte wdzianko. Jest to aluzja do jednego z ubrań Wolverine w komiksie. W filmie w epizodach pojawili się także tacy mutanci, jak posługująca się ogniem Jubilee, Shadowcat, czyli Kitty Pryde (to ona przeszła przez drzwi po lekcji u Profesora) i Iceman (przyjaciel Rudej, Bobby). Ta próba wierności oryginałowi kosztowała jednak producentów wiele zachodu. Najtrudniejsze było przedstawienie oczu Mystique i Storm. Pierwsza z nich mogła nosić specjalne soczewki jedynie przez godzinę dziennie i miała wtedy tylko 10% widoczności, a druga mimo wielu prób nie wytrzymała w soczewkach ani minuty i wszystkie efekty całkowicie białych jej oczu musiano opracować komputerowo. Oczywiście można też ponarzekać. W komiksie (inaczej niż w filmie) Toad nie jest specjalistą w walce wręcz, a Mystique nie mogłyby używać zdolności Wolverine. W filmie nie zapomniano jednak o pewnych smaczkach uatrakcyjniających oglądanie. Ray Park (Toad) grał wcześniej w... Gwiezdnych Wojnach: Mrocznym Widmie. Oczywiście trudno go rozpoznać, bo tam jako Dark Maul miał czerwonoczarny makijaż i gustowne różki. Wykonuje on jednak w obu filmach pewien charakterystyczny ruch: po wrzuceniu Storm do szybu windy wymachuje prętem, dokładnie tak samo, jak to robił z mieczem świetlnym.





news telegram • news telegram

DYSKIETKA 32 MB!
Firma Matsushita-Kotobuki Electronics chce odmłodzić popularne dyskietki 1,44 MB. Po drobnych zmianach w konstrukcji stacji dysków pojemność zwykłej dyskietki wzrasta do... 32 megabajtów, a na specjalnej, nowej dyskietce „superdisc" można zapisać 240 MB/120 MB.

NOWY SPRZĘT
Intel zaprezentował nowy chipset (najważniejszy układ płyt głównych) dla procesorów Pentium III i Celeron. Posiada on wbudowany układ graficzny (można go jednak wyłączyć i używać karty graficznej AGP) i obsługuje USB oraz system dźwięku Dolby Digital.

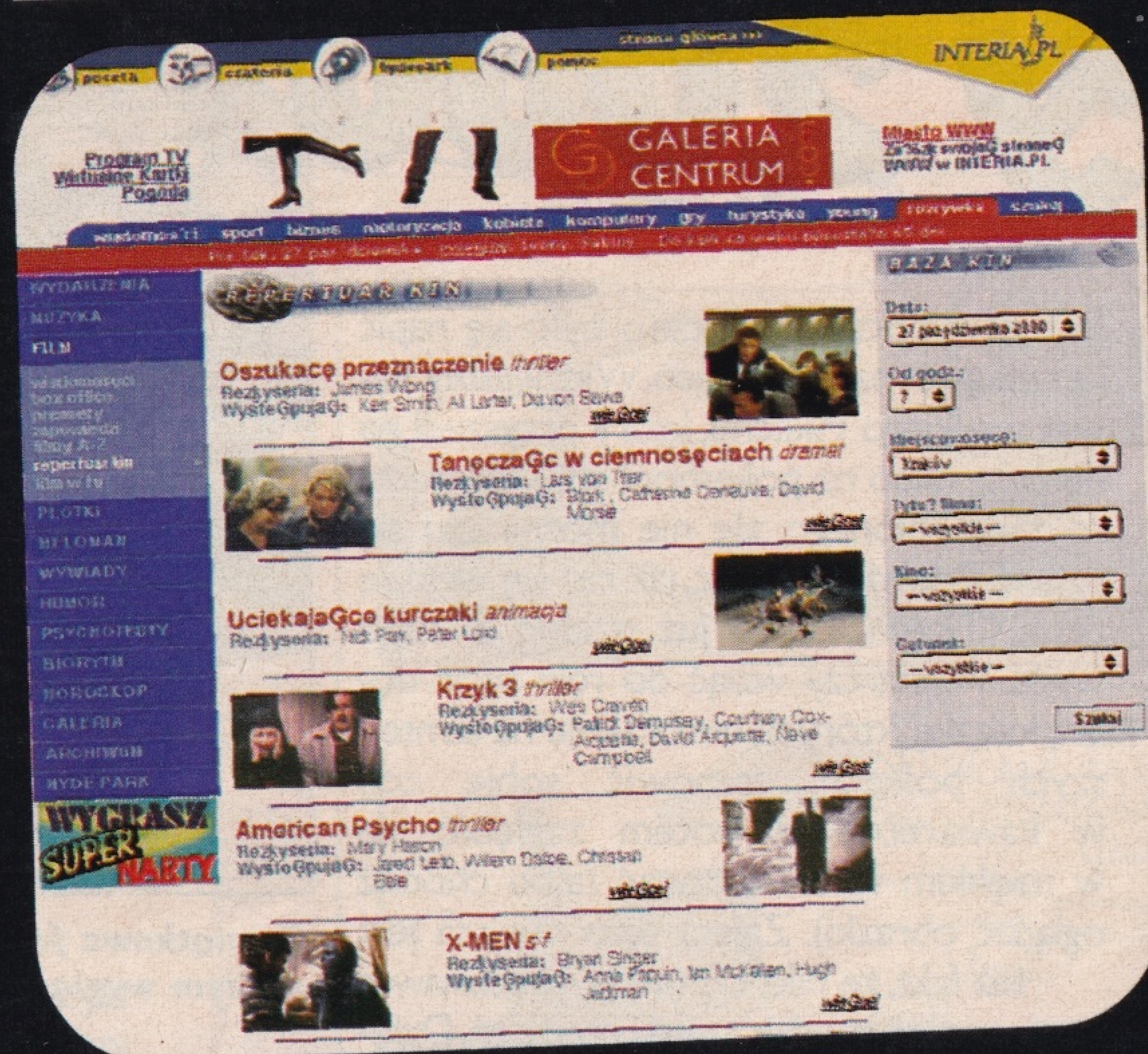
POKOJOWY QUAKE
Naukowcy z Cambridge University zmienili znaną wszystkim grę Quake II w narzędzie do projektowania i tworzenia symulacji wirtualnych budowli. „Nowy" Quake II przyda się też projektantom wnętrz. Pracownicy uniwersytetu usunęli z gry wszelkie uzbrojenie, mimo to spacer po wirtulnym budynku i tak nie był bezpieczny. Część gości przy próbie wejścia do windy była bowiem miażdżona przez zjeżdżającą z góry windę.

POGADAJ Z KOMPUTEREM
Program HandsFree Browse pozwala Internet Explorerowi 5 rozpoznawać głos użytkownika. Możesz go pobrać za darmo ze strony **www.edu-media.com.**

Co grają w kinach

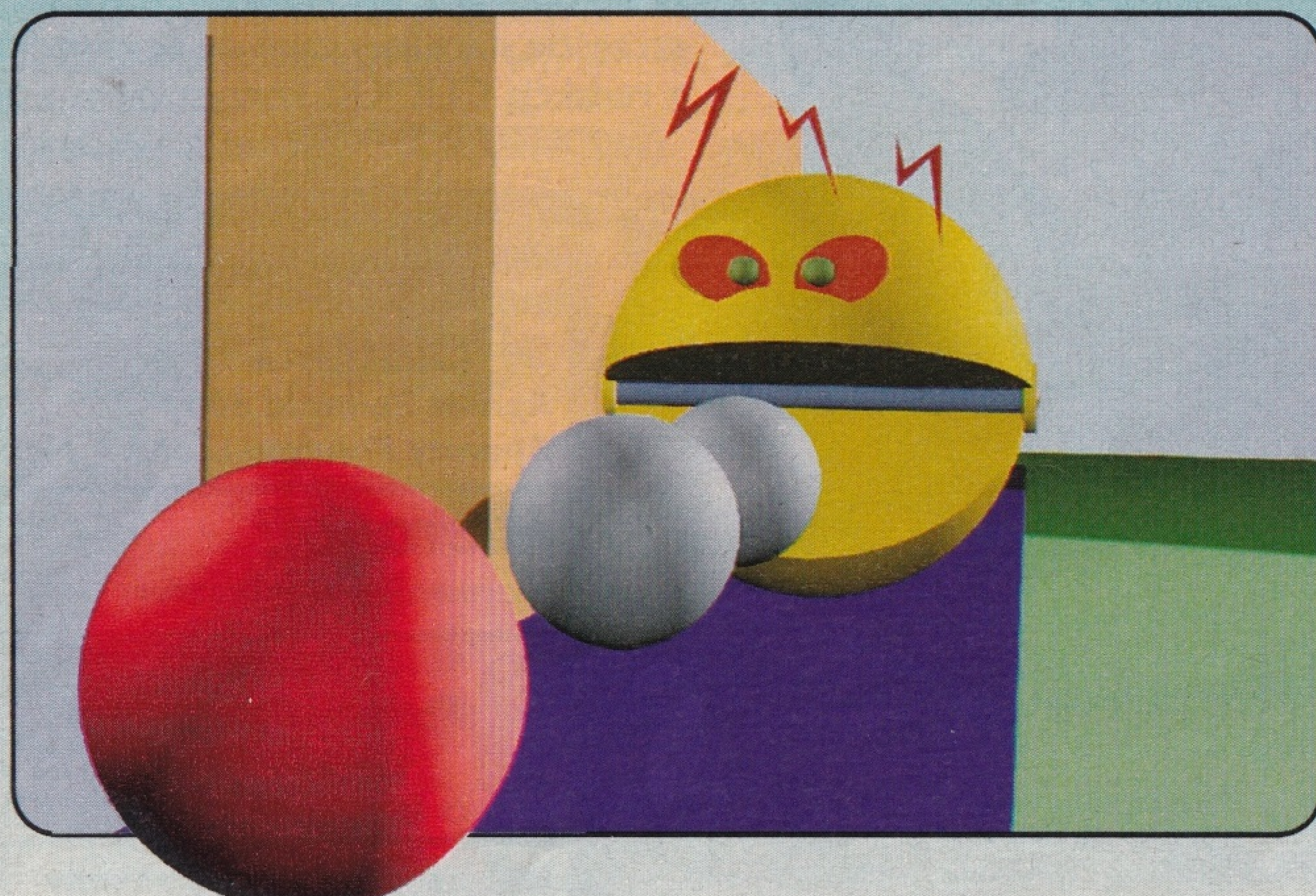
Internetowy repertuar kin

Portal www.interia.pl od niedawna oferuje nową usługę – Repertuar Kin, obejmujący już 36 miejscowości. Jest to obszerna baza danych, zawierająca repertuar ponad 100 kin z całej Polski. Niestety, nie wiadomo czemu w spisie nie uwzględniono wszystkich kin z obejmowanego terenu. Wyszukiwanie filmów jest bardzo łatwe – można podać dzień oraz godzinę, tytuł filmu, kino, gatunek filmu lub wybrane miasto. Repertuar jest na bieżąco modyfikowany przez kina. Autorzy serwisu zapowiadają, że docelowo ma on zawierać program wszystkich kin w Polsce! Filmy pojawiające się na polskich ekranach mają w Repertuarze Kin dodatkowe opisy, zawierające nie tylko podstawowe informacje (np. gatunek, czas trwania, itp.), ale znalazły się też tutaj materiały o powstawaniu filmu bądź zdjęcia. Każde wymienione w serwisie kino ma także swoją metryczkę, gdzie możesz się dowiedzieć o jego adresie, numerach telefonów, rodzaju nagłośnienia itp.



Wielki powrót kulki

Nowy stary Pac-Man



Do sklepów na Zachodzie trafiła właśnie gra zręcznościowa zatytułowana PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME. Starsi komputerowcy zapewne pamiętają żółtą kulkę zjadającą kropki w labiryncie... Teraz, po 20 latach od premiery pierwowzoru, gra została przeniesiona w trójwymiarowe środowisko. Dodano oczywiście odpowiednią legendę tłumaczącą wędrówkę kulki, a do pokonania jest 45 poziomów-labiryntów. Wersja na PC nowego Pac-Mana kosztuje w Stanach Zjednoczonych 29,99 dolarów.

Bajer w zegarku

Nowe cudeńko na przegub ręki

W Japonii pojawił się zegerek, który może prawie wszystko. Maluch o skomplikowanej nazwie „Chrono-Bit WM-510B" ma obrotową klawiaturę, programy Outlook i Lotus Organizer 2000. Dzięki niemu można teraz prowadzić ważne obliczenia i wprowadzać przydatne wiadomości nawet pod stołem w restauracji, a potem przenieść wszystko łatwo i szybko do domowego PC. Maluch kosztuje 39,800 jenów, czyli około 370 dolarów (aż 1740 zł), a wytwórcą jest znana wszystkim z produkcji drukarek firma EPSON. Może więc kolejny model będzie miał wbudowaną drukarkę?





news telegram • news telegram

■ AMIGA WIECZNIE ŻYWA

Firma o znajomej nazwie Amiga przedstawiła plan wskrzeszenia tego niesamowicie popularnego przed laty komputerka. Po 6 latach całkowitej ciszy, na targach Alternative Computing Expo w Melbourne podano opis komputerów AmigaOne (modelu Zico). Niestety, na tym koniec – nie pokazano ani jednego gotowego komputera.

Nowa Amiga nie będzie też już prostym (i tanim) urządzeniem do gier... Ma mieć procesor Power PC (tak, jak Macintosh) lub x86 (Intel bądź AMD). Do tego płytę główną ATX i 64 MB RAM oraz kartę graficzną Matrox. I na koniec najgorsza wiadomość: Amiga One ma trafić do sklepów dopiero we wrześniu 2001.

■ AMD NA SPRZEDAŻ?!

W Sieci pojawiły się plotki, że korporacja Sune (producent bardzo poważnych komputerów – stacji roboczych) przymierza się do kupienia Advanced Micro Devices. Sune ma ochotę na część AMD produkującą chipsety dla wieloprocesorowych płyt głównych. Jeśli te plotki się sprawdzą, to możesz spodziewać się dalszego zaostrzenia wojny pomiędzy Intelem i AMD, które przy pomocy Sune'a stanie się jeszcze silniejsze. Co to znaczy dla nas? To proste – szybsze i tańsze procesory z obu walczących korporacji!

W SKRÓCIE

Cyrix i VIA w Polsce

Spotkanie we Wrocławiu

Pod koniec października we Wrocławiu prezentowano obecne i przyszłe produkty firmy VIA – chipsety Apollo – oraz procesory serii Cyrix. Dużo czasu poświęcono najnowszemu procesorowi – Cyrixowi III.

Nowy układ obsługuje 100- lub 133-megahercową magistralę danych i wyposażony jest w 128 KB pamięci cache. Procesor taktowany jest zegarem od 500 do 600 MHz. Cyrix III nie wymaga wentylatora – jest bowiem bardzo energooszczędny i zbytnio się nie nagrzewa. Opisywany procesor wzbogacono w technologie 3DNow! i MMX. Mimo to układy tajwańskiego producenta nie są tak szybkie jak produkty konkurencji – AMD oraz Intela. W związku z tym VIA chce promować procesory Athlon i Duron jako propozycję dla bardziej wymagających użytkowników, a własne projekty – Cyrix III jako tanią ofertę dla Internetu i biura.

Czekamy na Netscape'a 6

a na razie jest... 4.76

Przeciwnicy Internet Explorera mogą pobrać z Sieci kolejną wersję przeglądarki Netscape Communicator. Wersja 4.76 posiada odtwarzacz RealPlayer 8, oprogramowanie AOL Instant Messenger 4.0 oraz „dodatki" obsługujące multimedia. Poprawiono również stabilność aplikacji, która w poprzedniej wersji potrafiła doprowadzić nawet najspokojniejszych do ataków szału. Pełna wersja instalacyjna ma, niestety, aż 22 megabajtów, a podstawowa – 16.

Lista antyprzebojów

Najgorsze gry 1996-2000

Autorzy popularnego serwisu internetowego CNET opracowali listę największych „porażek wydawniczych" ostatnich czterech lat. Ranking nieudanych produkcji otwiera tegoroczna gra Star Wars: Force Commander (LucasArts). Kolejne miejsca zajmują: South Park Rally (Acclaim), Spec Ops II: Green Berets (Ripcord Games), Prince of Persia 3D (Broderbund), Frogger 3D (Hasbro Interactive), Descent to Undermountain (Interplay), Dominion: Storm Over Gift 3 (Eidos Interactive) oraz Test Drive: Off-Road (Accolade). Listę zamyka wydany w 1996 r. Battlecruiser 3000 A.D. (Take 2).

Cóż, jak widać życie producenta gier nie jest usłane różami. Bezlitośni gracze surowo oceniają wszelkie wpadki. Szkoda, że nie u nas.

Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina, R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: Agencja Forum/EPA/Yoshikazu Tsuno, Reuters/Fred Prouser

WIELKIE ZAWODY Sydney 2000



Pamiątkowa fotka całej redakcji oraz zwycięzców turnieju. Dla zainteresowanych naszym wyglądem podajemy, że CLICK! usadowił się z lewej strony, głównie z tyłu

Na nasze pierwsze spotkanie z czytelnikami umówiliśmy się w salonie multimedialnym EXTRAPOLE w Jankach k/Warszawy (pasaż Géant). Czekaliśmy na nie z dużym niepokojem, bo to zupełnie co innego korespondować z wami i porozumiewać się przez e-mail, a co innego spotkać się oko w oko... Całe szczęście wszystko poszło znakomicie. Do EXTRAPOLE przybyło wielu chętnych do wzięcia udziału w naszej zabawie, zawody się odbyły, a nagrody zostały rozdane. Mamy nadzieję, że ci, którzy nas odwiedzili i wystartowali w grze sportowej SYDNEY 2000, nie czują się rozczarowani. Nasi sponsorzy przygotowali atrakcyjne nagrody (na zwycięzcę czekała między innymi doskonała kierownica Microsoft), a salon EXTRAPOLE zapewnił uczestnikom i kibicującym im rodzinom przyjemną formę wypoczynku. Można było się napić i przekąsić małe co nieco. Widzieliśmy nawet wielkiego Pikachu, który przyszedł na herbatę (albo na pokemoni sok). Wyglądał na zadowolonego, ale nie można mu się dziwić. Prawdę mówiąc, jak raz się wejdzie do EXTRAPOLE, to już trudno z niego wyjść. Wystarczy wziąć do ręki jakąś dobrą książkę, których nie brakuje na tamtejszych półkach, zamówić sobie coś w kawiarence, a potem zagłębić się w miękkim fotelu i czytać (albo chociaż oglądać obrazki). Zaletą tego miejsca jest też fakt, że nikt cię nie wyprosi, nawet jeżeli spędzisz tam cały dzień. Dzięki temu nasi czytelnicy mieli gdzie odpocząć między biegami eliminacyjnymi, a wielkim finałem. A było po czym odpoczywać. Najpierw wszyscy chętni doskonalili swoje umiejętności szybkiego biegania w przeznaczonej specjalnie do grania sali EXTRAPOLE (każdego dnia można tam za darmo potestować najnowsze gry). Warto było poćwiczyć, bo w czasie wyścigu eliminacyjnego skończyły się żarty. Zawodnicy w różnym wieku i różnej płci przystąpili do rywalizacji z wypiekami na twarzy. Wszyscy stosowali odmienne techniki biegania, ale w sumie przecież nie o styl chodzi, a o skuteczność. Niektórzy zawodnicy radzili sobie naprawdę znakomicie. Już w czasie eleminacji padł rekord świata w biegu na 100 metrów (9.50). To był jednak dopiero początek. Potem zaczęło się nerwowe oczekiwanie na ogłoszenie listy osób, które zakwalifikowały się do finału. Było naprawdę gorąco, na szczęście startujący zajęli się pogawędkami z redakcją CLICKA!, korzystaniem z Sieci (w EXTRAPOLE jest też kawiarenka in-



Dziękujemy sponsorom za ufundowanie nagród!

Polaroid	Aparat Polaroid 600 Aparaty Polaroid iZone + plecaki
Microsoft	Kierownica SideWinder
im GROUP	Gry Sydney 2000, gry niespodzianki, okularki 3D oraz inne gadżety
Extrapole	Bony na zakupy w sieci salonów multimedialnych Extrapole

Straszny film wcale nie taki straszny

150 milionów za parodię klasyki

Czy wiesz, jaki film zarobił w USA w pierwszych 5 tygodniach wyświetlania aż 150 milionów dolarów? Nie, nie była to żadna oczekiwana od dawna produkcja. To STRASZNY FILM, w którym oberwały wszystkie największe przeboje kinowe! Pomysł był stary jak świat. Obejrzeć uważnie filmy, które zarobiły najwięcej pieniędzy w ostatnich latach i najpopularniejsze seriale, wybrać z nich najciekawsze momenty, a potem tak je zmienić, żeby stworzyły niewybredną komedię. Oczywiście istnieje szansa na to, że takie arcydzieło nie zostanie docenione przez krytyków filmowych i nie będzie miało wiele wspólnego z poczuciem dobrego smaku. Jedno jest jednak pewne: na taki film widzowie będą walili drzwiami i oknami (co jak widać sprawdza się w przypadku STRASZNEGO FILMU). Lista „pokrzywdzonych" w tym filmie przebojów jest bardzo długa. Wystarczy wymienić tutaj "Egzorcystę", „Słoneczny Patrol", „Jezioro Marzeń", „Pulp Fiction", „Buffy – Pogromca Wampirów" (jedna z bohaterek nosi zresztą imię Buffy), „American Pie" i „Blair Witch Project". To dopiero początek wyliczanki. Twórcy tego filmu najbardziej jednak pokochali horrory i filmy fantastyczne. Nie obronił się przed nim zarówno sam wielki „Matrix" i „Szósty Zmysł", jak i „Krzyk". Ten ostatni był zresztą główną inspiracją dla twórców filmu. Już sam tytuł pochodzi od pierwotnej nazwy pierwszej części „Krzyku", który na samym początku miał się nazywać właśnie „Straszny Film". Początek komedii zaczyna się też jak w pierwowzorze, a cały film opowiada o grupce nastoletnich przyjaciół (w tych rolach wystąpili oczywiście 20 i 30 letni aktorzy), którzy muszą stawić czoła maniakalnemu zabójcy w znanej wszystkim miłośnikom horroru masce. Producenci wykazali się też sporą dawką poczcia humoru, bo oba filmy wyprodukowano w tym samym studiu. Tak więc naśmiewali się z własnego dzieła...

W filmie nie zabrakło oczywiście nawiązań do związków męsko-damskich i dlatego nie jest on odpowiedni dla widza w każdym wieku. Musisz koniecznie pamiętać o tym przed wybraniem się do kina! A twórcy tego przeboju tymczasem zagarniają pieniądze i pracują nad drugą częścią filmu. To się nazywa zawrotne tempo!

CLICK! AKCJA! W konkursie CLICKA! i SPI INTERNATIONAL możecie wygrać koszulki i podkładki ze STRASZNEGO FILMU! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 23 XI 2000 odpowiedzą na pytanie: Ile jest części filmu Krzyk?



Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina, R.J., „Yackoo!"; Zdjęcia: Marek Żeńca, SPI International

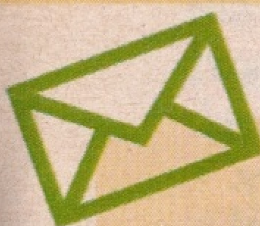


Atrakcją turnieju były nie tylko liczne nagrody. Teraz już chyba wiesz, dlaczego tak dużo osób zamawiało przekąski i napoje...

ternetowa), oglądaniem książek i oczywiście pytaniem się co pięć minut: „Który jestem? Który jestem?" Choć biegi na setkę są bardzo wyczerpujące, na najbardziej zmęczonych wyglądali niestety rodzice, którzy nie tylko czekali, aż ich pociechy przejdą przez sito eliminacyjne, ale jeszcze dali się naciągać na dodatkowe wydatki (w EXTRAPOLE można było kupić bardzo tanio wiele gier). Takiej okazji żaden rasowy gracz nie chciał przeoczyć. W końcu pozostało już tylko wyruszyć do ostatniego boju! Walka była zażarta, zwłaszcza że niektórzy zawodnicy nie wytrzymali napięcia i pobiegli o wiele gorzej niż w eliminacjach. No ale tak to zwykle bywa na prawdziwych zawodach. Całe szczęście, że prawie nikt nie odszedł bez nagrody. A my, zachęceni waszym miłym przyjęciem, postanowiliśmy zorganizować kolejne spotkanie z CLICKIEM w salonie EXTRAPOLE! **Turniej odbędzie się 18.XI (sobota). Mamy nadzieję, że stawicie się w komplecie! A więc DO ZOBACZENIA!**



Nasz zwycięzca ledwo wydostał się z EXTRAPOLE o własnych siłach, tak go przytłoczyła wygrana. Na zdjęciu na razie pomaga mu C(w)alineczka



news telegram • news telegram

■ CO PLANUJE NVIDIA

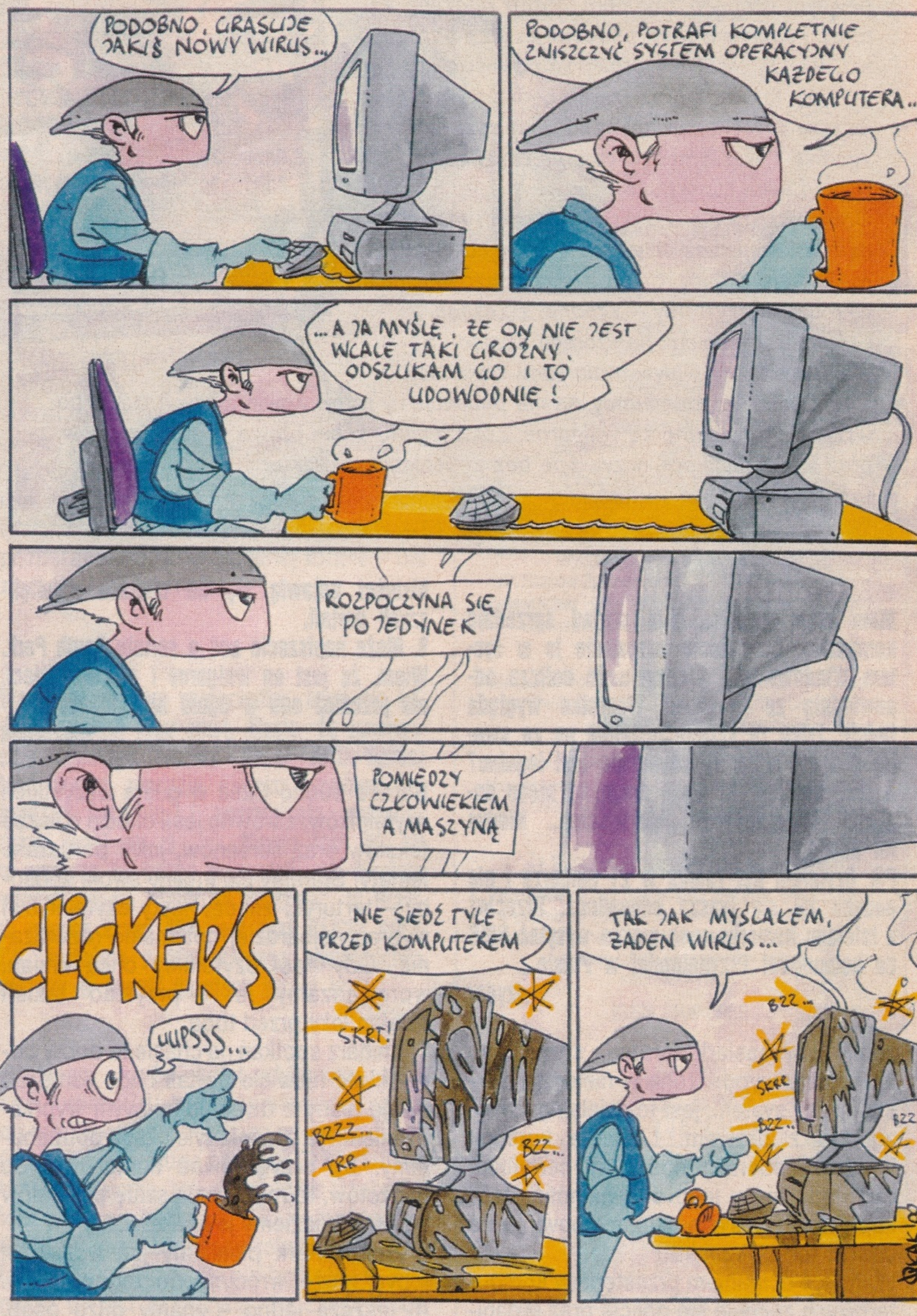
Ciekawe informacje dochodzą z korporacji nVidia. Dotyczą one układu NV20 (następcy GeForce 2). Według inżynierów nowa kość ma mieć wprost ogromną moc obliczeniową i będzie pracowała z częstotliwością 300 MHz. Oczywiście nie zabraknie obsługi wszystkich funkcji 3D oferowanych przez OpenGL i DirectX 8.0. Niestety, cena karty ma być też niesamowicie wysoka – prawie 800 dolarów. Kolejną ciekawostką są plotki o zamiarze kupna przez nVidię konkurencyjnej firmy 3Dfx.

■ WYLUDNIONY MICROSOFT

Korporacja Billa Gatesa ma problemy nie tylko z sądem USA. Od pewnego czasu z firmy odchodzi wielu pracowników, poszukujących lepszego miejsca zatrudnienia. Do tego wokół Seattle wyrastają niczym grzyby po deszczu firmy, do których przechodzą programiści z Redmond. Podobno jest to całkiem normalne zjawisko występujące we wszystkich olbrzymich firmach...

■ AMD ZNÓW SZYBSZE!

AMD zaprezentował nowy chipset – AMD 760, obsługujący 266 MHz magistralę oraz pamięci DDR SDRAM PC266. Kość potrafi też obsługiwać standard AGP 4x i wraz z nowym Athlonem (nazywanym Mustang) ma być konkurencją dla Pentium 4. Premiera tego ostatniego ciągle jest przekładana, a do tego Intel już zapowiada, że na początku wyprodukuje tylko niedużą ilość nowego procesora. Tymczasem AMD jest już prawie gotowe!





Cały świat pasjonuje się porównaniami. Kto lepszy? Britney Spears czy Spice Girls? James Bond czy porucznik Borewicz? U nas znajdziesz jedyne słuszne i wiarygodne porównanie bohaterów gier: Prosiaczka Kwika i Kangurka Kao.

	Kangurek Kao	Prosiaczek Kwik
Miejsce zamieszkania	Daleka Australia	Ludzkie ciało (brr)
Cechy charakterystyczne	Superinteligencja	Raciczki
Ulubione zajęcia	Boks	Mądrzenie się
Ulubiony przedmiot	Pieniądze	Tłusta wątróbka
Grafika	Wesoła	Różowa
Ulubiony artysta	Rocky	Świnka Piggy
Najlepszy cios	Prawy sierpowy	Nogi za pas i w las

Zwycięzcą pojedynku zostaje

PROSIACZEK KWIK

Nasza opinia

Zamiast niej cytat z okładki gry, który strasznie podziałał na naszą wyobraźnię. A oto on: „Kwik rozpoczyna swoją pasjonującą i pouczającą wędrówkę od ust, poprzez nos, oczy, szkielet, skórę, serce i wiele innych organów". Och...

LISTY

Witajcie na naszej powiększonej poczcie!

Jak zapewne zdążyliście zauważyć, CLICK! uległ pewnym istotnym zmianom. Mamy nadzieję, że teraz będzie się wam podobał jeszcze bardziej niż dotychczas. Najistotniejszą nowością jest większy format stron – teraz będziemy mogli jeszcze więcej wam pokazać i napisać. Poza tym, zgodnie z waszymi życzeniami, zmieniliśmy wygląd kilku stałych działów...
Oczywiście to nie wszystkie nowości i niespodzianki! Ponieważ cały czas zasypujecie nas mnóstwem propozycji, na pewno z części z nich wkrótce skorzystamy – zgodnie z zasadą, że CLICK! jest pismem, na którego wygląd i zawartość największy wpływ mają sami czytelnicy.
I na koniec przypominamy, że nie publikujemy listów zawierających słowa powszechnie uważane za wulgarne. Zastrzegamy sobie prawo skracania listów oraz ich modyfikacji, oczywiście bez zmieniania charakteru i treści wypowiedzi autora.



■ SĄSIAD PIRAT

Mam małe pytanko. Mój sąsiad sprzedaje komputery. Oczywiście zaopatruje je w system Windows 98... i oczywiście dolicza odpowiednią za to cenę! Wszystko wygląda ładnie, tylko że system instaluje on ze swojej własnej płyty. To chyba nie jest legalne? A jeśli nie jest, to gdzie mogę na niego donieść (konspiracyjnie oczywiście)... Kiedyś mi podpadł...
PS. Czytałem list Tomka w 21 numerze i nie podoba mi się wasza odpowiedź. Przecież z telefonu komórkowego można wysyłać SMS do komputera! Przynajmniej w Plusie...

Izydor

Jeśli twój sąsiad zarabia, sprzedając komputery wyposażone w nielegalnie instalowany system, jest to działalność niezgodna z prawem. Legalnie kupiony Windows posiada specjalny certyfikat, poświadczający jego oryginalność. Jeśli kupujesz PC z systemem, też powinieneś dostać taki dokument.
W Polsce ściganiem przestępstw komputerowych zajmuje się policja oraz organizacja BSA. Zastanów się jednak, czy aby na pewno chcesz zacząć wojnę z sąsiadem (sama chęć zemsty to kiepski powód).
Z komórki można wysłać SMS na komputer, ale pod kilkoma warunkami. Po pierwsze, telefon musi mieć taką możliwość. Po drugie, operator danej sieci musi udostępniać taką usługę i w większości wypadków jest to dodatkowo płatne (i tak też napisaliśmy...)

■ PROPOZYCJE OD „STAREGO" CZYTELNIKA

Czytam wasze pismo od dawna. Od razu mi się spodobało. Do jego kupna skłoniła mnie cena i treść. Mam dla was parę propozycji.
1. Wasze artykuły zawierają za mało tekstu, a za dużo screenów. Szczególnie artykuły na dwóch lub więcej stronach. Zamiast rysunków dajcie tekst. Będzie więcej miejsca na inne artykuły.
2. Wśród waszych gadżetów mógłby się znaleźć długopis firmowy.
3. Bardzo spodobał mi się plakat z Dragon Ball. Jestem stałym widzem tego serialu (mimo że mam już 18 lat). Moglibyście dawać więcej plakatów z tego serialu.
4. Zmniejszcie liczbę stron listy TOP 20!
5. Róbcie porównania sprzętu.
7. Możecie również zamieścić terminarz, kiedy, o której godzinie i jakie znane osobistości pojawią się na chatach największych portali.
8. Może napiszecie coś o serialu South Park. Wiem, że jest on wulgarny i nie dla dzieci, ale przecież one w ogóle nic nie czytają...

Chrz@nek

Bardzo trudno trafić w gusta wszystkich czytelników, zarówno jeśli chodzi o liczbę tekstów oraz screenów, jak i poruszane tematy. Staramy się (mamy swoje sposoby – tortury... znaczy testy czytelników) wybrać najbardziej optymalne rozwiązania. Gdy nasi czytelnicy chcą zmian, wprowadzamy je – przykład takich działań leży przed tobą.
Terminarz spotkań na chacie to dobry pomysł, ale niewiele portali chce zdradzać swoje plany z dwutygodniowym wyprzedzeniem – a właśnie tyle czasu potrzebujemy, by przygotować numer. Co do gadżetów, to mamy całą szafę pomysłów i powoli będziemy je realizowali.
O South Park pisaliśmy już wcześniej i być może wrócimy do tego tematu. A, jeszcze jedno – znamy dużo osób, którym twoje twierdzenie o „nieczytających dzieciach" bardzo by się nie spodobało. Dobra rada: uważaj na ulicy na niewinnie wyglądających nastolatków... Idą twoim śladem.

■ KIEPSKI DODATEK O INTERNECIE

Mam kilka uwag co do waszego „Clicka w Sieci". Co prawda nie jestem waszym czytelnikiem, ale gdy zobaczyłem w kiosku tę pozycję, skuszony napisem na okładce, zakupiłem ją. (...) W dziale „Strony WWW" nie znalazłem ani jednego polskiego adresu! Dopisek w stylu: „szkoda, że taka świetna strona jest tylko po angielsku", nie usprawiedliwia was... Powinniście poszukać strony o takim temacie po polsku. To kpina! Nie każdy zna języki obce! Do tego przy naszym polskim transferze strony te ładują sie długo! Podaliście tylko jeden polski adres z utworami MP3, reszta to serwery oddalone nawet o tysiące kilometrów!

Kuki

Niestety, nie mogliśmy dać dużej liczby polskich stron, gdyż w większości przypadków nie są one wystarczająco ciekawe. Cóż – polscy internauci muszą się jeszcze wiele nauczyć. Użyłeś słowa „kpina"... Rzeczywiście, kpiną jest fakt, że młodzi ludzie zajmujący się komputerami oraz Internetem nie znają języków obcych. I bynajmniej nie chodzi tu o jakąś odmianę dialektu Papuasów, ale popularny angielski, w którym jest ponad 50% światowych zasobów WWW...
Doskonale zdajemy sobie sprawę z jakości polskich łączy – sami też z nich korzystamy. Jednak to nie powód, aby promować gorsze, ale szybciej działające strony. I przy okazji: Internet nie ogranicza się do ściągania plików MP3...

■ WIĘCEJ STRON, WIĘCEJ KODÓW

Cześć, czytam wasze pismo od pierwszego numeru i bardzo je lubię. Martwi mnie, że CLICK! ma tak mało stron i jest w nim zbyt mało kodów. Moglibyście zrobić 100 stron, a kodów ze dwie strony...

Arek z Poznania

Sto stron co dwa tygodnie?! Tego chyba nikt by nie przeżył, a zwłaszcza nasza biedna, zapracowana redakcja! No, chyba że byśmy się sklonowali (na wzór owieczki Dolly). Mówiąc serio, to w Polsce nie pojawia się aż tak wiele wartych opisania gier, a przecież nie moglibyśmy np. dawać recenzji na 4-6 stron itp. Kody w CLICKU! zajmują dwie strony i według większości czytelników (a także nas) jest to nawet za dużo...

■ POKEMON NA PC

Czy istnieje gra Pokemon na PC? Jeśli tak, to ją opiszcie, a w następnym wydaniu CLICK! extra dajcie jej pełną wersję!

Piotr z Białegostoku

Sympatyczne Pokemony nie zdołały jeszcze opanować komputerów PC. Gdy to nastąpi, na pewno opiszemy ten fakt w naszym piśmie. Niestety, licencje na publikację pełnej wersji gry są bardzo drogie, tak więc gdybyśmy chcieli dać na CD pełną grę, odbiłoby się to na cenie CLICK! extra. Poza tym, bardzo trudno wybrać taką grę, która spodoba się wszystkim – np. zarówno miłośnikom RPG, jak i akcji.

■ KURS TURBO PASCALA I GR

Czy moglibyście powiększyć trochę objętość waszego pisma i zamieścić kurs Turbo Pascala? Czy możecie podać mi nazwę programu do robienia amatorskich gier?

Bolek ze Świdnicy

O zwiększaniu liczby stron mówiliśmy już wcześniej... Co do kursów programowania, to na pewno zamieścimy je w najbliższych numerach naszego pisma. Niestety, nie istnieje żadne cudowne narzędzie pozwalające zrobić szybko przyzwoicie działającą i wyglądającą grę. Do przygotowywania gier używa się specjalnych programów (odpowiedzialnych za opracowanie grafiki, muzyki, ruchu postaci, itp.). Proste gierki możesz przygotować np. korzystając z języka Flash.

■ ZMIANY NA LEPSZE I KUPNO CLICKA!

Ostatni numer (czyli 22) był najlepszym numerem na świecie! Wszystko tak, jak powinno być (a to nie tylko moja opinia). Zapowiedzi były bardzo szczegółowe, testy bardzo dobre. Każda gra powinna być tak opisana. Dodatek był bardzo udany! Bardzo dobrze, że daliście tyle o sprzęcie. To jeden z moich ulubionych działów. Internet – o to prosi wiele osób. Działy Extra i kino były także ciekawe. Ten dział po raz pierwszy mnie zainteresował. Nowości, listy i cała reszta zostały także zmodernizowane w korzystny sposób.
Coraz częściej mam trudności z kupieniem CLICKA! Ta gazeta przychodzi do mojego miasta (Czechowice-Dziedzice) z tygodniowym opóźnieniem, a jak już jest, to tylko w jednym sklepie i tylko 5 czy 6 egzemplarzy.

Szpanner

Bardzo nas cieszy, że podobają ci się wprowadzone w CLICKU! zmiany. W tym numerze kontynuujemy wielki remont naszego pisma. Niestety, niewiele możemy poradzić na twoje problemy z kupnem naszej gazety. Spróbuj od nowego roku zaprenumerować CLICKA!, wtedy będziesz otrzymywał go regularnie i na czas.

■ LIST OD CZYTELNICZKI!!!

Postanowiłam coś do was nastukać. Kompa mam od 3 lat, i oczywiscie zaczęłam od gier. Koledzy mnie zarazili... Wiedziałam, że kupują gazety i się zaczytują recenzjami

Jak oceniamy gry?

Dotarły do nas sygnały, że niektórzy z naszych czytelników nie wiedzą, jak rozszyfrować tabelkę z oceną gry. Zobaczcie, to naprawdę łatwe!

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- N64 – *wkrótce wersja dla...*

PC	PSX	N64	DC	PL / A
Clicker's Revenge 4 – Super Akcja				
10 zł	H. Bauer Software		1-4 graczy	
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD				
Grafika 5	Dźwięk 0	Frajda 6		
+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!				
– Bardzo łatwo uzależnia, jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera				
Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick				5+

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ocena końcowa

gier. Jako przyszła gierkomaniaczka też zaczęłam kupować pewne pisemko, ale przejście przez większość recenzji było dla mnie wprost nie do zniesienia, więc przestałam je kupować. Od około 2 miesięcy kupuję wasze pismo. Nie kupowałam go od 1. numeru, bo nie wiedziałam o jego istnieniu. Dopiero w jakiejś babskiej gazecie zobaczyłam reklamę CLICKA!.
Uważam, że fajnie redagujecie gazetę. Recenzje są napisane z polotem i humorem. Sprzęt oraz Internet opisywane są fajnie i ciekawie. Podobała mi się prasowanka, kalendarz też spoko... (...) Zapomniałam o kimś – o Clickersie! Śmieszne ma przygody i zabawnie wygląda. Nic dodać, nic ująć. Pozdrowienia dla wszystkich czytających CLICKA!

Madziulka

Dziękujemy za pełen pochwał list, jednak nie to jest najważniejsze. Cieszy nas, że pośród czytelników CLICKA! znajdują się także dziewczyny! Jak widać, komputer, gry i Internet nie muszą być tylko zajęciem dla chłopaków. Madziu – trzymaj się, jesteśmy z tobą!

■ JESTEŚCIE TYLKO ALTERNATYWĄ...

Kupuję wasze pismo już od jakiegoś czasu i szczerze przyznaję, że CLICK! jest tylko alternatywą. Pamiętacie może takie pisemko jak Gambler? Żadne nie umywało się do niego, a ekipa wydawnicza była jedną z najlepszych w Europie Środkowej. Jednak teraz nic nie może go zastąpić. Wasi autorzy są dużo gorsi. Nie podobają mi się zwłaszcza teksty jednego z nich (...). Jedyne artykuły, które czytam naprawdę z dużym zainteresowaniem, to teksty Krupika (dawny dobry Secret Service), Cwaliny i Micza. Nie będę cytował waszych zalet, bo każdy je zna. Najlepsze kawałki to te o Internecie i sprzęcie.

PhilQ

Nie mamy zamiaru być „jedynym słusznym" pismem o grach. Przecież każdy czytelnik ma swoje upodobania i trudno mu narzucać czyjeś poglądy. Podobnie jak i ty pamiętamy czasy Gamblera, jednak (jak sam widzisz) na nic mu przyszło „uwielbienie" czytelników oraz dobry zespół... Nasi autorzy reprezentują różne style pisania i to normalna rzecz, że ich teksty budzą kontrowersje. Tobie podoba się twórczość naszej red. naczelnej, komu innemu teksty „Szarego Płaszcza"... Nie bez znaczenia jest też kwestia przyzwyczajenia (np. sympatia do autorów dawnego Secret Service'a).

■ NIETYPOWE PYTANIA

Czy dacie poradnik do „Planescape Torment"? Czemu wysyłacie tylko 10 stron archiwalnych, a nie całe numery? Poświęćcie następny numer CLICKA! extra grze Tony Hawk Pro Skater. Teraz bardzo nietypowe pytanie: Ile lat będzie jeszcze to pismo? Ktoś napisał, że czytelnicy piszą bzdety. Niech piszą, co chcą!

B@RTEK!

Planescape jest grą dosyć starą, tak więc raczej nie damy do niej poradnika. Nie możemy kserować większej liczby stron archiwaliów, bo nie zdążylibyśmy robić nowych numerów CLICKA! Nie możemy też wysyłać starych numerów, bo ich po prostu nie mamy... O Tony Hawk Pro Skater też już pisaliśmy (a więc żegnaj numerze specjalny).
Teraz nietypowe pytanie... CLICK! będzie wychodził tak długo, jak długo czytelnicy będą chcieli go kupować. To główny warunek – nie robimy gazety dla samych siebie. I jeszcze jedno: nasza redakcja też musi prawidłowo działać (kilku grafików zaczyna już lekko iskrzyć i być może trzeba będzie ich złomować...)
Zgadzamy się z tobą: czytelnicy mogą pisać o tym, co ich cieszy lub martwi.

■ WIĘCEJ STRON, CLICK! CO MIESIĄC!

Czemu powiększyliście tylko jeden numer o 20 stron? Zróbcie tak na stałe. Czemu mówicie, że nie macie starych numerów, przecież możecie drugi raz je wydrukować. Zróbcie tak, aby CLICK! był miesięcznikiem, w ten sposób będzie dwa razy grubszy. Zwiększcie objętość listów do 4 stron. CLICK! extra powinien być miesięcznikiem albo dwumiesięcznikiem, a nie wydaniem specjalnym.

Adam Osipiuk

Nie ma sensu powiększać numer, jeśli nie ma o czym pisać... O tym już mówiliśmy. Nie sądzimy, aby pomysł zrobienia z CLICKA! miesięcznika spodobał się naszym czytelnikom. Oni wolą chyba jednak mniej stron z aktualniejszymi wiadomościami co dwa tygodnie...
Owszem, możemy wydrukować stare numery, zauważ jednak, że gazety nie są drukowane na drukarkach atramentowych. To znaczy, że trzeba wydrukować co najmniej kilkadziesiąt tysięcy sztuk, a kto to kupi?
Więcej listów... Nie! Tego już za wiele, chcieliście 2 strony – są dwie strony. Ale cztery to już przesada... I na koniec CLICK! extra – jest on i na razie pozostanie wydaniem specjalnym...

■ CENA CLICKA I NIE TYLKO...

Pisałem do was niedawno i nawet nie przypuszczałem, że mi odpiszecie. Wydawało mi się, że odpisujecie na losowo wybrany list (może i tak jest, a ja miałem po prostu szczęście?). Powiedzcie mi, czy wszystkie kartki pocztowe z poprawnymi odpowiedziami biorą udział w losowaniu nagród? Kartek wysłałem tyle, ile było CLICK!'ów minus 4. I ani razu nie wygrałem.
W waszej gazecie powinien znajdować się poradnik, w którym zamieszczalibyście coś o poradach dla WINDOWS 9x. Zaczęliście od ceny 2,90, potem 3,20, teraz 3,60... Z czym to się wiąże?
Chciałbym wiedzieć, czy będziecie kontynuować CLICK! o Sieci. To był 3 numer CLICK! extra, ale... Na pewno, gdyby już się pojawił, to nie będzie o Sieci, tylko o czymś innym, byle był ciekawy.
Zbliża się koniec 2000 roku. Moglibyście dać kalendarz zamiast plakatów. Konkursów jest coraz mniej. Co jest z nimi?

Mefisto/Marek

Staramy się odpisywać na każdy e-mail (no, chyba że nam serwer zwariuje i usunie część listów). Najciekawsze listy oraz maile publikujemy na łamach CLICKA! Oczywiście z powodu coraz większej liczby korespondencji czas naszej odpowiedzi wydłużył się znacznie...
W losowaniu nagród biorą udział wszystkie kartki z prawidłowymi odpowiedziami (o ile dotrą do nas na czas).
Dlaczego CLICK! drożeje? Z tego samego powodu, dla którego drożeją inne rzeczy. Ostatnio wzrosły np. ceny paliw, poza tym zmienia się cena papieru itp. Oczywiście staramy się w miarę możliwości utrzymywać niską cenę – ostatnio nawet udało nam się zwiększyć format stron i obniżyć ją odrobinę!
CLICK! w Sieci był wydaniem specjalnym. Być może będziemy kontynuowali ten temat, ale na razie... brakuje nam czasu.
Kalendarz na koniec roku to świetny pomysł, tak więc przygotowaliśmy dla was specjalną niespodziankę. Jest nią superkalendarz CLICKA!, z extraporadnikami, naklejkami oraz płytą CD-ROM. Będziecie go mogli kupić już od końca listopada!

■ KOCHAM CLICKERSA!

Bardzo podoba mi się CLICK! To dobrze, że piszecie o wszystkim, a nie tylko o samych grach. Bardzo lubię dział FUN, a zwłaszcza komiks z Clickersem. Jego przygody są śmieszne i oryginalne, tylko czemu takie krótkie? Zwiększcie komiks na dwie stony!

Artek

Staramy się pisać o wszystkim, gdyż uważamy, że nasi czytelnicy nie są istotami żyjącymi wyłącznie w świecie gier. Chcemy też pokazywać wam nowy sprzęt, pisać o Internecie itp. Cieszy nas, że ten pomysł przypadł wam do gustu.
Co do komiksu, to jak sam widzisz, jednym się on podoba, innym nie. W tej sytuacji najlepszym wyjściem będzie więc pozostawienie go w obecnej formie – nie za dużo i nie za mało...

■ KILKA UWAG OD GIBBONA

Wasze pismo jest w porządku, więc nie będę wymieniał jego zalet. Myślę, że powinniście stworzyć własny kanał IRC. Oprócz tego wasze recenzje i opisy powinny być bardziej luzackie, i powinniście wstawiać różne buźki np. :) , ;). Manga jest OK, ale w numerze 19 trochę przesadziliście. Mogłaby wrócić rubryka "Tipsy na życzenie". W Bravo, w rubryce Bravo GRY, jest znak CLICK! POLECA. Jesteście z tego samego wydawnictwa, ale czy w innych gazetach też to jest?

Gibbon

Obawiam się, że nawet gdybyśmy stworzyli kanał IRC, to nie mielibyśmy czasu na nim ircować... Większa część redakcji (poza ciężką i długą pracą w CLICKU!) ma też inne zajęcia, tak więc chyba trzeba by ich poprzywiązywać do komputerów. Staramy się, aby nasze teksty były miłe, łatwe i przyjemne, ale nie bełkotliwe. Być może to jest przyczyną, że część osób uważa je za zbyt sztywne, jednak mimo to nie będziemy pisali, że „w grze jest cool grafa, extra muza, a całość świetnie pogania na słabym procku".
Natomiast nie podoba się nam pomysł wsadzania „na siłę" w każdym miejscu internetowych buziek. Niech lepiej zostaną tam, gdzie jest ich miejsce, czyli na IRC'u i w e-mailach... Tipsy na życzenie połączyły się ze zwykłymi tipsami. Po prostu staramy się dawać kody, o które prosicie w listach. Co do znaczka CLICK! Poleca, to pojawia się on tylko w dwóch tytułach naszego wydawnictwa.



CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Tomasz Zieliński, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA, tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Lidia Bednarz, Agata Przonek, Beata Hentosz tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558



PRENUMERATA

Od IV kwartału 2000 CLICK! będzie dostępny w prenumeracie pocztowej. Wszelkich informacji na temat prenumeraty udzielają urzędy pocztowe oraz doręczyciele.

Przedpłaty przyjmowane są w następujących terminach:
I kwartał 2001 – do 25 listopada 2000
II kwartał 2001 – do 25 lutego 2001
III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001

Już nie musisz biegać po kioskach! CLICK! w prenumeracie pocztowej bez żadnych dodatkowych opłat!

ARCHIWALNE KODY I PORADNIKI

Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz z odpowiednim znaczkiem. Nie wysyłamy więcej, jak 10 stron w kopercie A4! Warunkiem otrzymania kserokopii jest przysłanie do redakcji poniższego kuponu naklejonego na kopercie:

archiwalia CLICK! 23

NAGRODY

Konsola N64 Pikachu

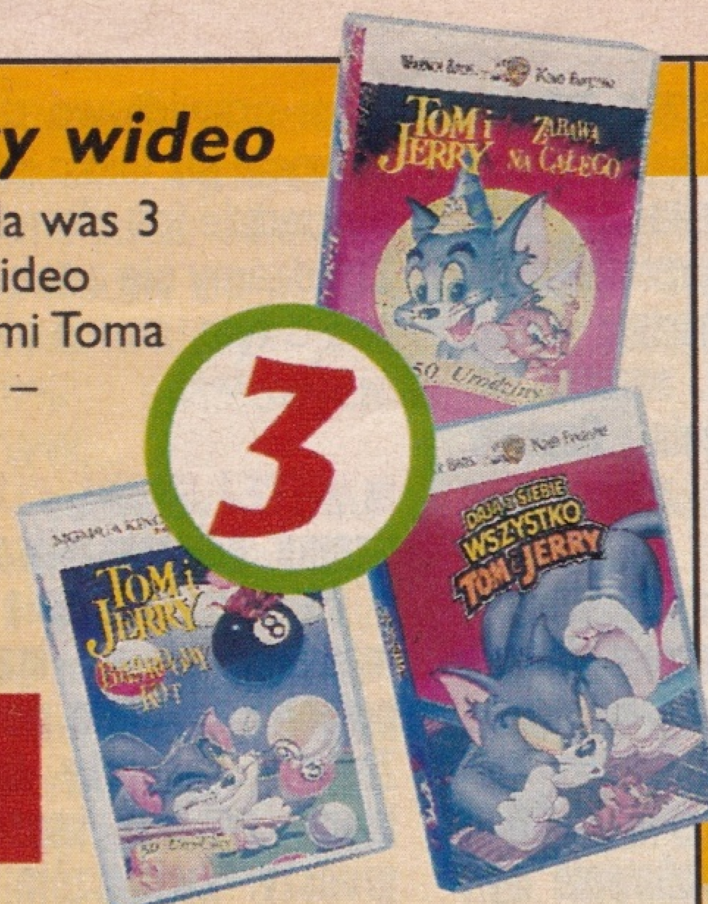
Najmłodsze dziecko Nintendo 64, ślicznutka konsola z ulubionym stworkiem może być twoja. Wystarczy, że odpowiesz prawidłowo na pytanie, no i będziesz miał trochę szczęścia przy losowaniu nagród!



Ufundował: CLICK! s.60

Kasety wideo

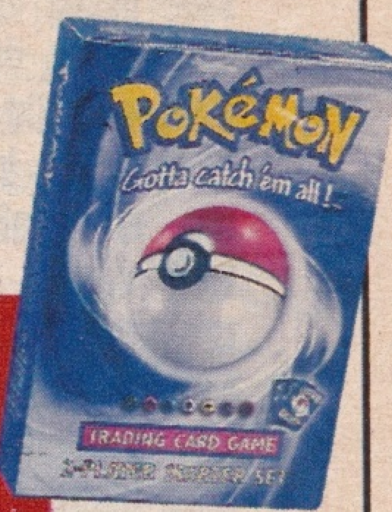
Mamy dla was 3 kasety wideo z przygodami Toma & Jerry'ego – ulubionych bohaterów kreskówki.



Ufundował: CLICK! s.10

Gra karciana

Podstawowy zestaw gry karcianej Pokemon dla dwóch osób



Ufundował: CLICK! s.60

SPAWN

Figurka bohatera komiksu, After Burnera, i jego supermotocykla

Ufundował: CLICK! s.26

Figurka z MGS

Figurka Meryl Silverburgh, jednej z czołowych postaci gry



Ufundował: CLICK! s.36

Gry ufundowane przez: IM GROUP, MICROSOFT i PLAY IT: s.6,14,16,18,20,30,32

8



Warhammer

Zestaw Warhammer 40.000 Starter Battle Set oraz dwa pojazdy Space Marine Land Speeder i Ork War Trukk

3



Ufundował: Księgarnia FABER & FABER, W-wa, ul. Puławska 11 s.58

Gra i Komiksy

Gra ASTERIX i OBELIX KONTRA CEZAR i 5 komiksów LAURY CEZARA

5



Ufundował: CD Projekt i Wydawnictwo EGMONT Polska s.33

Harry Potter

3 zestawy książek o przygodach czarodzieja Harry'ego



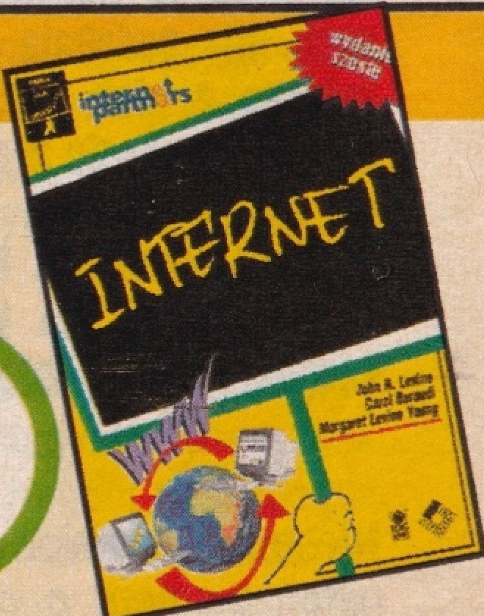
6

Ufundował: Media Rodzina of Poznań, wydawca Harry'ego Pottera s.52

Internet

5 książek Internet dla Opornych, pozycje także dla nieopornych

5



Ufundował: Wydawnictwo READ ME s.50

Spyro 2

Gra Spyro 2 przeznaczona na konsolę PSX + odjazdowy, smoczy pokrowiec na płyty CD



Ufundował: CLICK! s.28

Zestaw Jim 3D

Gra Earthworm Jim 3D + superkoszulka z robakiem



Ufundował: CD Projekt s.22

Straszny Film

Gadżety z filmu, 10 koszulek i podkładek pod mysz

20



Ufundował: SPI International, dystrybutor filmu: s.62

Czapka i okularki

Dla autora najciekawszego listu



Ufundował: IM Group s. 64

KUPONY KONKURSOWE

TOP 20 CLICK!	CSF 2 CLICK!
DUNE 2000 CLICK!	4x4 Evolution CLICK!
Tom & Jerry CLICK!	Asterix gra +komiksy CLICK!
Sanity Aiken's... CLICK!	MGS figurka CLICK!
Red Alert 2 CLICK!	Internet CLICK!
RUNE CLICK!	Harry Potter CLICK!
CLOSE COMBAT 5 CLICK!	Warhammer CLICK!
Earthworm Jim CLICK!	Konsola Pikachu CLICK!
SPAWN CLICK!	Gra karciana Pokemon CLICK!
SPYRO 2 CLICK!	Straszny Film CLICK!

W CLICK!21 nagrody wygrali:

BLAIR WITCH PROJECT vol.1
Odp.: Czarownice palono na stosie. Grę BWP vol.1 otrzymuje Jakub Bergel z Czechowic-Dziedzic

ELITE FORCE
Odp.: W serii Star Trek występują np. rasy Klingoni, Kardazjanie, Borgowie. Grę EF otrzymuje Rafał Guzik ze Sławna

THE MOON PROJECT
Odp.: W grze walczą ze sobą trzy frakcje. Grę TMP otrzymuje Marcin Kazimierczak z Siedlec

KAPITAN PAZUR
Odp.:Kapitan ma do przejścia 14 etapów. Grę KP otrzymuje Michał Wiorek z Kielc

STARS 2001
Odp.: Mistrzem ligi angielskiej zeszłego sezonu był Manchester United. Grę Stars 2001 otrzymuje Jarosław Giszewski ze Zbąszynia

SUPERBIKE 2001
Odp.: Hockenheim, Monza. Grę Superbike 2001 otrzymuje Łukasz Pawełko z Polkowic

MDK 2 PL
Odp.: Dr Hawkins jest wynalazcą. Grę MDK 2 pl otrzymuje Joanna Małas z Jeleniej Góry

CUE CLUB pl
Odp.: Oba bilardy różnią się ilością bil. Grę CC pl otrzymuje Norbert Stefaniak z Legnicy

MITOLOGIA
Odp.:Rzymski bóg wojny to Mars. Program Mitologia otrzymuje Maciej Przybylski z Sieradza

X-MEN
Odp.: Twórcą komiksu był Stan Lee.Nagrodę otrzymuje Kamil Kryścio z Białegostoku

TOP 20
Grę Icewind Dale ufundowaną przez CD Projekt otrzymuje Tomek Drzewiecki ze Szczecina

DIABLO
Odp.: Nie istnieje polski serwer Battle.net. Grę Age of Empires II otrzymuje Anna Wanczura z Bydgoszczy

SIMSY
Gry The Sims i Światowe życie w konkursie z CLICK! extra otrzymują: Darek Prochal z Kuźni Raciborskiej, Paulina Mikołajczak ze Lwówka, Karol Mrozek z Piastowa, Kamila Żelazowska z Ostrowca Świętokrzyskiego i Paweł Gacek z Gliwic.

MANGA
Komiksy Wydawnictwa Waneko za najciekawsze listy o Mandze otrzymują:Hotara z Myśliborza, Akari z Zamościa, Klaudia Płucienniczak (prosimy o kontakt z redakcją, nie podałaś swojego adresu), Adam Latuszek z Lubaczowa i Beata Szypuła z Barczewa.

OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ !
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ ?

KINGDOM UNDER FIRE

2CD

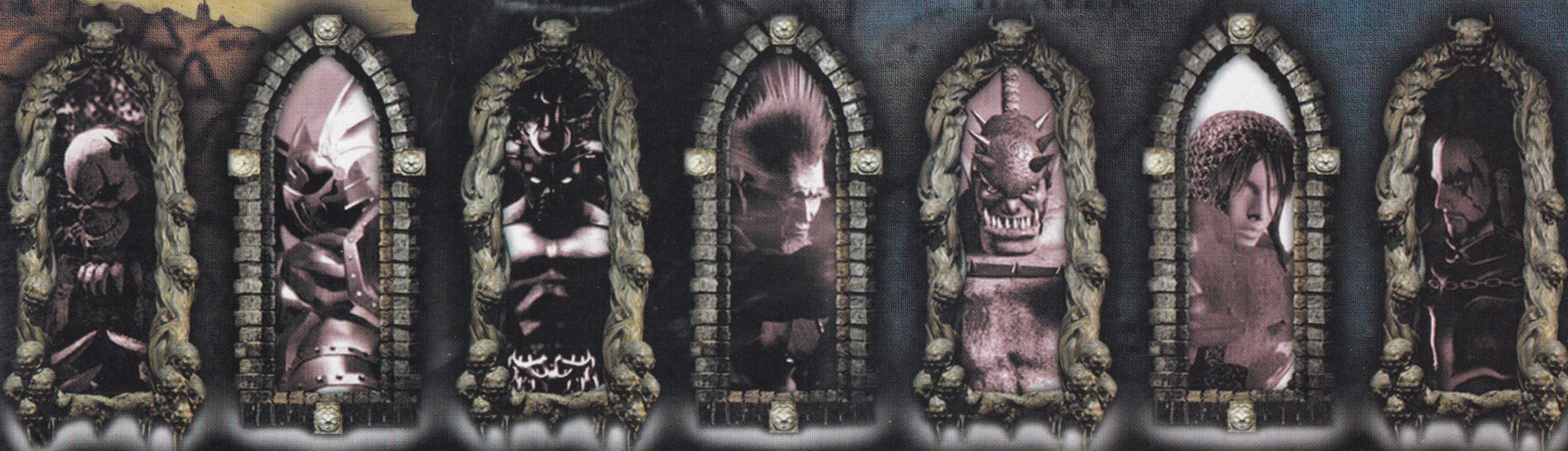


DOBRA CENA 79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...
Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.





Więcej informacji o grze: ***http://kuf.cdprojekt.com***
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PHANTAGRAM www.phantagram.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

JUŻ 1 GRUDNIA!

Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Piotr Fronczewski, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:



Baldur's Gate II™

GRA BALDUR'S GATE 2 TO ZDANIEM SPECJALISTÓW JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH:

CD ACTION
9/10



CLICK!
6-/6



GRY KOMPUTEROWE
91%

MAGAZYN IO
95%



RESET
9/10



NEW S SERVICE
9/10



ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
9/10

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach nieoficjalnychod 1024x768 do 1600x1200!



Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

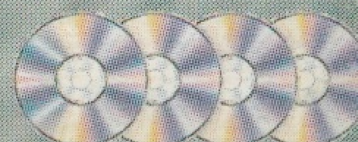
Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę z wieloma drogami prowadzącymi do osiągnięcia celu, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody.
Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest jest już tylko legendą...

Dlaczego musisz mieć Baldur's Gate 2:

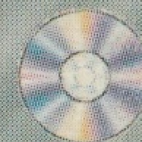
- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w doskonałej polskiej wersji językowej. Dzięki pracy doświadczonego zespołu lokalizacyjnego (odpowiedzialnego m.in za Baldur's Gate, Torment, Icewind Dale) Baldur's Gate 2 przemówi do Ciebie w ojczystym języku, co pozwoli Ci się skoncentrować na największych subtelnościach rozgrywki.
- Jest obecnie najbardziej rozbudowaną i zaawansowaną produkcją w dziejach gier, a wykreowana rzeczywistość najbliższa idealowi tętniącej życiem wirtualnej rzeczywistości.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowicie rozbudowanym światem, którego złożoność wprawi Cię w zachwyt.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pakiecie znajdziesz wyjątkowe dodatki związane z grą m.in. mapę, podkładkę pod mysz, kartę podręcznej pomocy oraz dysk ze ścieżkami audio (77 min.) oraz dodatkową postacią i broniami.
- Kupując jedną grę najwyższej jakości bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi.
- A co najważniejsze wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.

Specjalne ekskluzywne, polskie wydanie zawiera:

Grę na 4 płytach CD



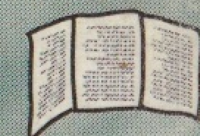
Wyjątkowy dysk CD z muzyką w formacie audio (77 min.) oraz ciekawymi dodatkami do gry m.in. nowymi, potężnymi broniami.



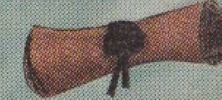
Mousepad,



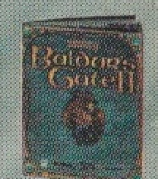
Kartę podręcznej pomocy



Mapę

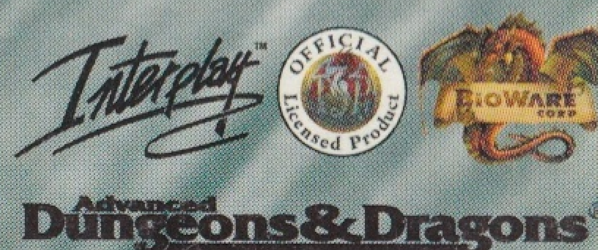


Instrukcję do gry



CENA 159 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT



Advanced Dungeons&Dragons®

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65


CLICK!